

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 10-314454

(43)Date of publication of application : 02.12.1998

(51)Int.Cl. A63F 9/22
 // G09B 9/00
 H04B 1/40

(21)Application number : 09-217200 (71)Applicant : BANDAI CO LTD

(22)Date of filing : 28.07.1997 (72)Inventor : SHIMIZU TAKESHI
 HIDA NAOMI

(30)Priority

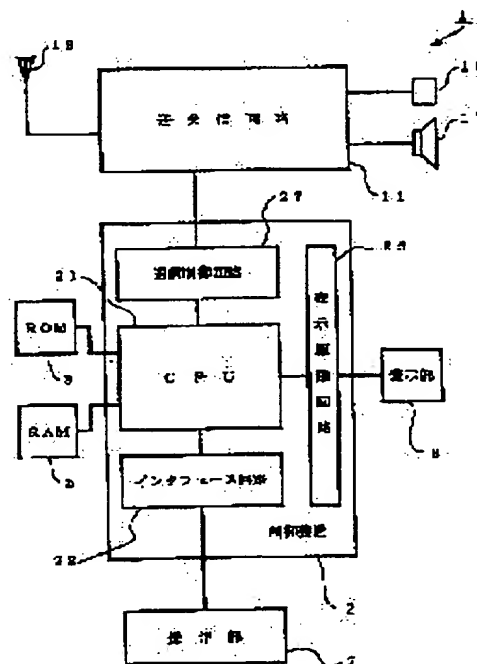
Priority number : 09 83269 Priority date : 17.03.1997 Priority country : JP

(54) ELECTRONIC APPLIANCE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide an electronic appliance of more interest by allowing a virtual living body within a picture to freely go out so as to perform a behavior similar to that in human society.

SOLUTION: The device is provided with plural pictures concerning the operation of the virtual living body, a picture storing part (ROM3) storing a picture of another virtual living body and a display part 9 displaying a virtual living body and is provided with a control part 2 for reading the picture of the virtual living bodies from ROM 3 to display on the part 9. In addition the device is provided with an operation part 7 for allowing the virtual living body to go out, a transmitting means 11 for transmitting going out information of the virtual living body to another electronic appliance and a receiving means 11 for receiving going-out information of the virtual living body transmitted from another electronic appliance.



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平10-314454

(43) 公開日 平成10年(1998)12月2日

(51) Int.Cl.⁴

識別記号

F I

A 6 3 F 9/22

A 6 3 F 9/22

M

// G 0 9 B 9/00

G 0 9 B 9/00

Z

H 0 4 B 1/40

H 0 4 B 1/40

審査請求 未請求 請求項の数 8 F D (全 27 頁)

(21) 出願番号 特願平9-217200

(22) 出願日 平成9年(1997)7月28日

(31) 優先権主張番号 特願平9-83269

(32) 優先日 平9(1997)3月17日

(33) 優先権主張国 日本 (J P)

(71) 出願人 000135748

株式会社バンダイ

東京都台東区駒形2丁目5番4号

(72) 発明者 志水 毅

東京都台東区駒形2丁目5番4号 株式会
社バンダイ内

(72) 発明者 飛田 尚美

東京都台東区駒形2丁目5番4号 株式会
社バンダイ内

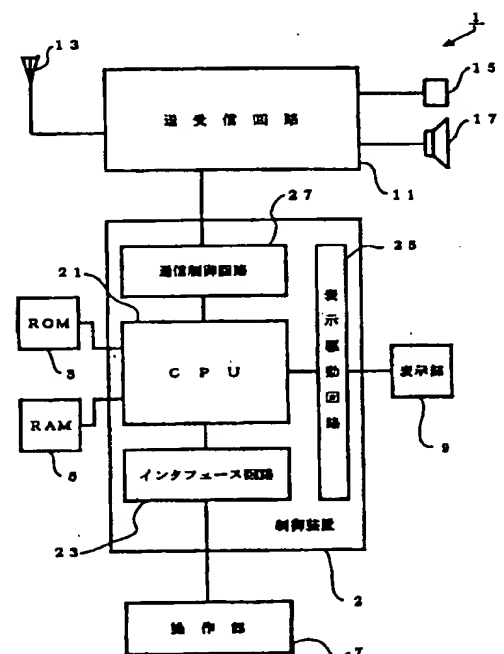
(74) 代理人 弁理士 高田 修治

(54) 【発明の名称】 電子機器装置

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 画面内の仮想生命体を自由に外出させることにより、人間社会と近似した行動を行わせ更に興趣性の高い電子機器装置を提供する。

【解決手段】 仮想生命体の動作にかかる複数の画像と、他の仮想生命体の画像を記憶する画像記憶部 (ROM 3) と、仮想生命体を表示する表示部 9 を有し、ROM 3 から仮想生命体の画像を読み取って表示部 9 に表示させるための制御装置 2 を有する。また、仮想生命体を外出させるための操作部 7 と、仮想生命体の外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段 11 および他の電子機器装置から送信された仮想生命体の外出情報を受信する受信手段 11 を有する。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 下記の要件を備えてなることを特徴とする電子機器装置。

(イ) 仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有すること。

(ハ) 前記記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部に表示させるための制御を行う制御装置を有すること。

(ニ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有すること。

(ホ) 前記操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有すること。

(ヘ) 前記制御装置は、前記外出情報を送信するときに仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示す画像を表示部に表示させること。

(ト) 他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有すること。

(チ) 前記制御装置は、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像を表示部に表示させること。

【請求項 2】 下記の要件を備えてなることを特徴とする電子機器装置。

(イ) 仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有すること。

(ハ) 前記記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部に表示させるための制御を行う制御装置を有すること。

(ニ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有すること。

(ホ) 前記操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有すること。

(ヘ) 前記制御装置は、前記外出情報を送信するときに仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示すマーカーを表示部に表示させること。

(ト) 他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有すること。

(チ) 前記制御装置は、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示すマーカーを表示部に表示させること。

【請求項 3】 下記の要件を備えてなることを特徴とする

る電子機器装置。

(イ) 仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有すること。

(ハ) 前記記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部に表示させるための制御を行う制御装置を有すること。

(ニ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有すること。

(ホ) 前記操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有すること。

(ヘ) 前記制御装置は、前記外出情報を送信するときに仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示す画像を表示部に表示させること。

(ト) 前記制御装置は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから所定時間経過後にその仮想生命体又は生物のキャラクターが戻ってきたことを示す画像を表示部に表示させること。

(チ) 他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有すること。

(リ) 前記制御装置は、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像を表示部に表示させること。

(ヌ) 前記制御装置は、前記外出情報を受信してから所定時間経過後に他の仮想生命体又は生物のキャラクターが帰ることを示す画像を表示部に表示させること。

(ル) 前記制御装置は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから戻って来るまでのあいだ、外出中であることを示す画像又はマーカーを表示部に表示させること。

【請求項 4】 下記の要件を備えてなることを特徴とする電子機器装置。

(イ) 仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有すること。

(ハ) 前記記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部に表示させるための制御を行う制御装置を有すること。

(ニ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有すること。

(ホ) 前記操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有すること。

(ヘ) 前記制御装置は、前記外出情報を送信するときに

仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示すマーカ―を表示部に表示させること。

(ト) 前記制御装置は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから所定時間経過後にその仮想生命体又は生物のキャラクターが戻ってきたことを示すマーカ―を表示部に表示させること。

(チ) 他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有すること。

(リ) 前記制御装置は、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示すマーカ―を表示部に表示させること。

(ヌ) 前記制御装置は、前記外出情報を受信してから所定時間経過後に他の仮想生命体又は生物のキャラクターが帰ることを示すマーカ―を表示部に表示させること。

(ル) 前記制御装置は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから戻って来るまでのあいだ、外出中であることを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させること。

【請求項5】 下記の要件を備えてなることを特徴とする電子機器装置。

(イ) 仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有すること。

(ハ) 前記記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部に表示させるための制御を行う制御装置を有すること。

(ニ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有すること。

(ホ) 前記操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有すること。

(ヘ) 前記制御装置は、前記外出情報を送信するときに仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させること。

(ト) 他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有すること。

(チ) 前記制御装置は、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させること。

(リ) 時刻情報を出力する時刻情報出力手段を有すること。

(ヌ) 前記制御装置は、前記時刻情報に基づいて前記仮想生命体又は生物の生活時間を設定する生活時間設定手段を有すること。

【請求項6】 下記の要件を備えてなることを特徴とする電子機器装置。

(イ) 仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有すること。

(ハ) 前記記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部に表示させるための制御を行う制御装置を有すること。

(ニ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有すること。

(ホ) 前記操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有すること。

(ヘ) 前記制御装置は、前記外出情報を送信するときに仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させること。

(ト) 前記制御装置は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから所定時間経過後にその仮想生命体又は生物のキャラクターが戻ってきたことを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させること。

(チ) 他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有すること。

(リ) 前記制御装置は、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させること。

(ヌ) 前記制御装置は、前記外出情報を受信してから所定時間経過後に他の仮想生命体又は生物のキャラクターが帰ることを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させること。

(ル) 時刻情報を出力する時刻情報出力手段を有すること。

(ヲ) 前記制御装置は、前記時刻情報に基づいて前記仮想生命体又は生物の生活時間を設定する生活時間設定手段を有すること。

【請求項7】 下記の要件を備えてなることを特徴とする請求項1乃至6に記載の電子機器装置。

(イ) 前記操作部は、仮想生命体又は生物の育成に係る処置を入力する入力手段を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物の育成に係る制御データを記憶した記憶部を有すること。

(ハ) 前記入力手段から育成に係る処置を入力したときに、これと対応する制御データを前記記憶部から読み取り当該読み取った制御データに基づいて仮想生命体又は生物の育成に係る制御処理を行う制御部を有すること。

(ニ) 前記制御部は、仮想生命体又は生物が成長するに応じて1又は2以上の成長段階を設定する設定手段を有すること。

(ホ) 前記記憶部は、前記成長段階毎に少なくとも容姿の異なる複数種類の仮想生命体又は生物を記憶している

こと。

(ヘ) 前記制御部は、前記仮想生命体又は生物が成長する過程で当該仮想生命体又は生物から呼出を行う呼出手段を有すること。

(ト) 前記制御部は、前記仮想生命体又は生物が前記成長段階に達したときに、それまでの成長過程における前記呼出に対する処置の内容を判定する判定手段を有すること。

(チ) 前記制御部は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記記憶された複数種類の仮想生命体又は生物の中から一の仮想生命体又は生物を選択する選択手段を有すること。

(リ) 前記制御部は、前記成長段階に達した仮想生命体又は生物を前記選択された仮想生命体又は生物に変化させる変化手段を有すること。

【請求項 8】 下記の要件を備えてなることを特徴とする請求項 1 乃至 6 に記載の電子機器装置。

(イ) 前記操作部は、仮想生命体又は生物の育成に係る処置を入力する入力手段を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物の育成に係る制御データを記憶した記憶部を有すること。

(ハ) 前記入力手段から育成に係る処置を入力したときに、これと対応する制御データを前記記憶部から読み取り当該読み取った制御データに基づいて仮想生命体又は生物の育成に係る制御処理を行う制御部を有すること。

(ニ) 前記制御部は、仮想生命体又は生物が成長するに応じて 1 又は 2 以上の成長段階を設定する設定手段を有すること。

(ホ) 前記記憶部は、前記成長段階毎に容姿及び性格の異なる複数種類の仮想生命体又は生物を記憶していること。

(ヘ) 前記制御部は、前記仮想生命体又は生物が成長する過程で当該仮想生命体又は生物から呼出を行う呼出手段を有すること。

(ト) 前記呼出は、仮想生命体又は生物の成長に必要な内容と、緊急を要しない内容とを含むこと。

(チ) 前記入力手段は、仮想生命体又は生物の成長に必要な内容の呼出に対して世話をを行う手段と、緊急を要しない内容の呼出に対して寝るを行う手段とを有すること。

(リ) 前記制御部は、前記仮想生命体又は生物が前記成長段階に達したときに、それまでの成長過程における、前記呼出に対する世話の程度及び寝るの程度を判定する判定手段を有すること。

(ヌ) 前記制御部は、前記判定手段が判定した世話の程度及び寝るの程度に基づいて前記記憶された複数種類の仮想生命体又は生物の中から一の仮想生命体又は生物を選択する選択手段を有すること。

(ル) 前記制御部は、前記成長段階に達した仮想生命体又は生物を前記選択された仮想生命体又は生物に変化させる変化手段を有すること。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本願発明は、自画面内で生活する仮想生命体又は生物のキャラクターを有する電子機器装置に関し、特に仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させることができるようにした電子機器装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】近年、犬や猫などのペットを所定の画面内で飼育するようにした電子ゲーム装置が種々提案され販売されている。従来のこの種の電子ゲーム装置としては、例えば、特開平 7-261962 号公報、特開平 7-281819 号公報に示すようなものが知られている。特開平 7-261962 号公報に示された従来例は、装置本体に発光素子と受光素子とを設け、ユーザー（遊戯者）の非接触操作によって発光素子からの赤外光を手等で反射させて受光素子で受光させるようにしている。そして、複数パターンの犬キャラクターのデータと当該犬キャラクターのバイオリズムがメモリに記憶されているので、前記非接触操作の回数及び当日のバイオリズムに対応した犬キャラクターのデータをメモリから選択的に読み出して表示させるようにしている。これにより、犬キャラクターの体調にも即したキャラクター画像を選択表示させることができる。

【0003】また、特開平 7-281819 号公報に示された従来例は、装置本体に発光素子と受光素子とを設け、ユーザーの非接触操作によって発光素子からの赤外光を手等で反射させて受光素子で受光させることにより、非接触操作距離を検出している。また、振り向く犬やお手をする犬等のそれぞれ動きの変化した複数種類の犬キャラクターデータ及びその効果音データがメモリに記憶されているので、前記非接触操作距離に応じて犬キャラクターデータをメモリから選択的に読み出して表示させると共に、その効果音をスピーカから発生させるようにしている。これにより、ユーザーの手によるジェスチャー的な命令に即したキャラクター画像を選択表示させることができる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、前述の従来例は、いずれもユーザーが所有する電子ゲーム装置の表示画面内にキャラクター画像が常時留まって行動するもので、このキャラクター画像を外出させるようにしたものは従来存在しなかった。

【0005】本願発明は、上記に鑑みて案出されたもので、画面内の仮想生命体又は生物のキャラクターを自由に外出させることにより、人間社会と近似した行動を行わせ、更に興趣性の高い電子機器装置を提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】本発明が提供する請求項

1に係る電子機器装置は、上記目的を達成するために、下記の要件を備えたことを特徴とする。すなわち、

(イ) 仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有すること。

(ハ) 前記記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部に表示させるための制御を行う制御装置を有すること。

(ニ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有すること。

(ホ) 前記操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有すること。

(ヘ) 前記制御装置は、前記外出情報を送信するときに仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示す画像を表示部に表示させること。

(ト) 他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有すること。

(チ) 前記制御装置は、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像を表示部に表示させること。

【0007】また、本発明が提供する請求項2に係る電子機器装置は、下記の要件を備えたことを特徴とする。すなわち、

(イ) 仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有すること。

(ハ) 前記記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部に表示させるための制御を行う制御装置を有すること。

(ニ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有すること。

(ホ) 前記操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有すること。

(ヘ) 前記制御装置は、前記外出情報を送信するときに仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示すマーカを表示部に表示させること。

(ト) 他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有すること。

(チ) 前記制御装置は、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示すマーカを表示部に表示させること。

【0008】また、本発明が提供する請求項3に係る電

子機器装置は、下記の要件を備えたことを特徴とする。すなわち、

(イ) 仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有すること。

(ハ) 前記記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部に表示させるための制御を行う制御装置を有すること。

(ニ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有すること。

(ホ) 前記操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有すること。

(ヘ) 前記制御装置は、前記外出情報を送信するときに仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示す画像を表示部に表示させること。

(ト) 前記制御装置は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから所定時間経過後にその仮想生命体又は生物のキャラクターが戻ってきたことを示す画像を表示部に表示させること。

(チ) 他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有すること。

(リ) 前記制御装置は、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像を表示部に表示させること。

(ヌ) 前記制御装置は、前記外出情報を受信してから所定時間経過後に他の仮想生命体又は生物のキャラクターが帰ることを示す画像を表示部に表示させること。

(ル) 前記制御装置は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから戻って来るまでのあいだ、外出中であることを示す画像又はマーカを表示部に表示させること。

【0009】また、本発明が提供する請求項4に係る電子機器装置は、下記の要件を備えたことを特徴とする。すなわち、

(イ) 仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有すること。

(ハ) 前記記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部に表示させるための制御を行う制御装置を有すること。

(ニ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有すること。

(ホ) 前記操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信

する送信手段を有すること。

(ヘ) 前記制御装置は、前記外出情報を送信するときに仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示すマーカ―を表示部に表示させること。

(ト) 前記制御装置は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから所定時間経過後にその仮想生命体又は生物のキャラクターが戻ってきたことを示すマーカ―を表示部に表示させること。

(チ) 他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有すること。

(リ) 前記制御装置は、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示すマーカ―を表示部に表示させること。

(ヌ) 前記制御装置は、前記外出情報を受信してから所定時間経過後に他の仮想生命体又は生物のキャラクターが帰ることを示すマーカ―を表示部に表示させること。

(ル) 前記制御装置は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから戻って来るまでのあいだ、外出中であることを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させること。

【0010】また、本発明が提供する請求項5に係る電子機器装置は、下記の要件を備えたことを特徴とする。すなわち、

(イ) 仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有すること。

(ハ) 前記記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部に表示させるための制御を行う制御装置を有すること。

(ニ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有すること。

(ホ) 前記操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有すること。

(ヘ) 前記制御装置は、前記外出情報を送信するときに仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させること。

(ト) 他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有すること。

(チ) 前記制御装置は、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させること。

(リ) 時刻情報を出力する時刻情報出力手段を有すること。

(ヌ) 前記制御装置は、前記時刻情報に基づいて前記仮想生命体又は生物の生活時間を設定する生活時間設定手

段を有すること。

【0011】また、本発明が提供する請求項6に係る電子機器装置は、下記の要件を備えたことを特徴とする。すなわち、

(イ) 仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有すること。

(ハ) 前記記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部に表示させるための制御を行う制御装置を有すること。

(ニ) 前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有すること。

(ホ) 前記操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有すること。

(ヘ) 前記制御装置は、前記外出情報を送信するときに仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させること。

(ト) 前記制御装置は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから所定時間経過後にその仮想生命体又は生物のキャラクターが戻ってきたことを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させること。

(チ) 他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有すること。

(リ) 前記制御装置は、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させること。

(ヌ) 前記制御装置は、前記外出情報を受信してから所定時間経過後に他の仮想生命体又は生物のキャラクターが帰ることを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させること。

(ル) 時刻情報を出力する時刻情報出力手段を有すること。

(ヲ) 前記制御装置は、前記時刻情報に基づいて前記仮想生命体又は生物の生活時間を設定する生活時間設定手段を有すること。

【0012】また、本発明が提供する請求項7に係る発明は、請求項1乃至6に記載の電子機器装置に下記の要件を付加したことを特徴とする。すなわち、

(イ) 前記操作部は、仮想生命体又は生物の育成に係る処置を入力する入力手段を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物の育成に係る制御データを記憶した記憶部を有すること。

(ハ) 前記入力手段から育成に係る処置を入力したときに、これと対応する制御データを前記記憶部から読み取り当該読み取った制御データに基づいて仮想生命体又は生物の育成に係る制御処理を行う制御部を有すること。

(ニ) 前記制御部は、仮想生命体又は生物が成長するに応じて1又は2以上の成長段階を設定する設定手段を有すること。

(ホ) 前記記憶部は、前記成長段階毎に少なくとも容姿の異なる複数種類の仮想生命体又は生物を記憶していること。

(ヘ) 前記制御部は、前記仮想生命体又は生物が成長する過程で当該仮想生命体又は生物から呼出を行う呼出手段を有すること。

(ト) 前記制御部は、前記仮想生命体又は生物が前記成長段階に達したときに、それまでの成長過程における前記呼出に対する処置の内容を判定する判定手段を有すること。

(チ) 前記制御部は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記記憶された複数種類の仮想生命体又は生物の中から一の仮想生命体又は生物を選択する選択手段を有すること。

(リ) 前記制御部は、前記成長段階に達した仮想生命体又は生物を前記選択された仮想生命体又は生物に変化させる変化手段を有すること。

【0013】また、本発明が提供する請求項8に係る発明は、請求項1乃至6に記載の電子機器装置に下記の要件を付加したことを特徴とする。すなわち、

(イ) 前記操作部は、仮想生命体又は生物の育成に係る処置を入力する入力手段を有すること。

(ロ) 前記仮想生命体又は生物の育成に係る制御データを記憶した記憶部を有すること。

(ハ) 前記入力手段から育成に係る処置を入力したときに、これと対応する制御データを前記記憶部から読み取り当該読み取った制御データに基づいて仮想生命体又は生物の育成に係る制御処理を行う制御部を有すること。

(ニ) 前記制御部は、仮想生命体又は生物が成長するに応じて1又は2以上の成長段階を設定する設定手段を有すること。

(ホ) 前記記憶部は、前記成長段階毎に容姿及び性格の異なる複数種類の仮想生命体又は生物を記憶していること。

(ヘ) 前記制御部は、前記仮想生命体又は生物が成長する過程で当該仮想生命体又は生物から呼出を行う呼出手段を有すること。

(ト) 前記呼出は、仮想生命体又は生物の成長に必要な内容と、緊急を要しない内容とを含むこと。

(チ) 前記入力手段は、仮想生命体又は生物の成長に必要な内容の呼出に対して世話を行う手段と、緊急を要しない内容の呼出に対して寝るを行う手段とを有すること。

(リ) 前記制御部は、前記仮想生命体又は生物が前記成長段階に達したときに、それまでの成長過程における、前記呼出に対する世話の程度及び寝るの程度を判定する判定手段を有すること。

(ヌ) 前記制御部は、前記判定手段が判定した世話の程

度及び寝るの程度に基づいて前記記憶された複数種類の仮想生命体又は生物の中から一の仮想生命体又は生物を選択する選択手段を有すること。

(ル) 前記制御部は、前記成長段階に達した仮想生命体又は生物を前記選択された仮想生命体又は生物に変化させる変化手段を有すること。

【0014】

【発明の実施の形態】本願発明に係る電子機器装置の実施の形態の一例を図面に基づいて説明する。請求項1に係る発明は、例えば、携帯電話機、簡易型携帯電話機

(PHS)、ポケベル、通信機能を有する電子手帳、各種ゲーム機、パソコン等の適宜の電子機器装置に適用される。電子機器装置1は、仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有する。この画像記憶部としてはROM3が用いられる。ROM3は電子機器装置1内に固定的に設けられる。もちろん、ROM3をROMカートリッジ内に設け、当該ROMカートリッジを電子機器装置1へ着脱自在に設けても良い。また、ROM3の代わりに適宜の記録媒体を用いて構成しても良い。すなわち、電子機器装置1が小型である場合、例えば、携帯できるようにコンパクトに形成される場合は、前述の記憶部としてはROM、EEPROM、SRAM等が固定的に、若しくは着脱自在に設けられる。また、電子機器装置1が比較的に大型である場合、例えば、パーソナルコンピュータシステムに組み込まれる場合には、前記記憶部として、例えば、CD-ROM、CD-R、磁気ディスク、光磁気ディスク、DVD等の適宜の記録媒体が用いられる。

【0015】電子機器装置1は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部9を有する。この表示部9は液晶表示器等の適宜の表示器が用いられる。そして、前記ROM3から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部9に表示させるための制御を行う制御装置2を有する。また、前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部7を有し、操作部7が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有する。このとき、制御装置2は外出情報を送信するときに仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示す画像を表示部9に表示させるように制御する。他の電子機器装置から外出情報が送信された場合は、その外出情報を受信する受信手段を有する。このとき、制御装置2は他の電子機器装置から外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像を表示部9に表示させる。上記送信手段及び受信手段は、送受信回路11に設けられる。請求項1に係る発明は、仮想生命体又は生物のキャラクターが一時的にお出かけをする場合のみならず、出かけたまま長期間戻ってこない、いわゆる家出をする場

合も含まれる。すなわち、遊戯者の仮想生命体又は生物のキャラクターに対する世話の程度が低い場合、又はわがままな性格の仮想生命体に成長した場合は、出かけたまま長期間戻ってこない、いわゆる家出をする場合がある。また、上記キャラクターが外出することを示す画像には、外出する様子を動的な画像で示す動画像及び静的な画像で示す静止画像を含む。同様に、キャラクターが来たことを示す画像には、キャラクターが来た様子を動的な画像で示す動画像及び静的な画像で示す静止画像を含む。

【0016】請求項2に係る発明は、例えば、携帯電話機、簡易型携帯電話機（PHS）、ポケベル、通信機能を有する電子手帳、各種ゲーム機、パソコン等の適宜の電子機器装置に適用される。電子機器装置1は、仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有する。この画像記憶部としてはROM3が用いられる。ROM3は電子機器装置1内に固定的に設けられる。もちろん、ROM3をROMカートリッジ内に設け、当該ROMカートリッジを電子機器装置1へ着脱自在に設けても良い。また、ROM3の代わりに適宜の記録媒体を用いて構成しても良い。すなわち、電子機器装置1が小型である場合、例えば、携帯できるようにコンパクトに形成される場合は、前述の記憶部としてはROM、EEPROM、SRAM等が固定的に、若しくは着脱自在に設けられる。また、電子機器装置1が大型である場合、例えば、パーソナルコンピュータシステムに組み込まれる場合には、前記記憶部として、例えば、CD-ROM、CD-R、磁気ディスク、光磁気ディスク、DVD等の適宜の記録媒体が用いられる。

【0017】電子機器装置1は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部9を有する。この表示部9は液晶表示器等の適宜の表示器が用いられる。そして、前記ROM3から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部9に表示させるための制御を行う制御装置2を有する。また、前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部7を有し、操作部7が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有する。このとき、制御装置2は外出情報を送信するときに仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示すマーカを表示部9に表示させるように制御する。他の電子機器装置から外出情報が送信された場合は、その外出情報を受信する受信手段を有する。このとき、制御装置2は他の電子機器装置から外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示すマーカを表示部9に表示させる。上記送信手段及び受信手段は、送受信回路11に設けられる。尚、請求項2に係る発明は、仮想生命体又は

生物のキャラクターが一時的にお出かけをする場合のみならず、出かけたまま長期間戻ってこない、いわゆる家出をする場合も含まれる。すなわち、遊戯者の仮想生命体又は生物のキャラクターに対する世話の程度が低いために、わがままな性格の仮想生命体に成長した場合は、出かけたまま長期間戻ってこない、いわゆる家出をする場合がある。

【0018】請求項3に係る発明は、例えば、携帯電話機、簡易型携帯電話機（PHS）、ポケベル、通信機能を有する電子手帳、各種ゲーム機、パソコン等の適宜の電子機器装置に適用される。電子機器装置1は、仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有する。この記憶部としてはROM3が用いられる。ROM3は電子機器装置1内に固定的に設けられる。もちろん、ROM3をROMカートリッジ内に設け、当該ROMカートリッジを電子機器装置1へ着脱自在に設けても良い。また、ROM3の代わりに適宜の記録媒体を用いて構成しても良い。すなわち、電子機器装置1が小型である場合、例えば、携帯できるようにコンパクトに形成される場合は、前述の記憶部としてはROM、EEPROM、SRAM等が固定的に、若しくは着脱自在に設けられる。また、電子機器装置1が大型である場合、例えば、パーソナルコンピュータシステムに組み込まれる場合には、前記記憶部として、例えば、CD-ROM、CD-R、磁気ディスク、光磁気ディスク、DVD等の適宜の記録媒体が用いられる。

【0019】前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部9を有する。この表示部9は液晶表示器等の適宜の表示器が用いられる。そして、前記ROM3から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部9に表示させるための制御を行う制御装置2を有する。また、前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部7を有し、操作部7が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有する。このように、外出情報を送信するときには制御装置2が、仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示す画像を表示部9に表示させるように制御する。また、制御装置2は仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから所定時間経過後にその仮想生命体又は生物のキャラクターが戻ってきたことを示す画像を表示部9に表示させる。これにより、外出した仮想生命体又は生物のキャラクターが所定時間経過後に戻ったかのような動作を呈する。他の電子機器装置から外出情報が送信された場合は、その外出情報を受信する受信手段を有する。この受信手段及び上記送信手段は、送受信回路11に設けられる。受信手段が他の電子機器装置から外出情報を受信すると、制御装置が他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像を表示部に表示させ

る。また、制御装置 2 は外出情報を受信してから所定時間経過後に他の仮想生命体又は生物のキャラクターが帰ることを示す画像を表示部 9 に表示させる。これにより、遊びに来た仮想生命体又は生物のキャラクターが所定時間経過後に帰って行ったかのような動作を呈する。

【0020】また、制御装置 2 は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから戻って来るまでのあいだ、外出中であることを示す画像又はマーカーを表示部 9 に表示させるので、仮想生命体又は生物が外出中であることを容易に視認することができる。このように、仮想生命体又は生物のキャラクターが外出中である場合は、その仮想生命体又は生物のキャラクターに対する各種世話及び養育に係る処置を行うことができない。尚、上記キャラクターが外出することを示す画像には、外出する様子を動的な画像で示す動画画像及び静的な画像で示す静止画像を含む。同様に、キャラクターが来たことを示す画像には、キャラクターが来た様子を動的な画像で示す動画画像及び静的な画像で示す静止画像を含む。また、上記キャラクターが戻ってきたことを示す画像には、戻ってきた様子を動的な画像で示す動画画像及び静的な画像で示す静止画像を含む。同様に、キャラクターが帰ることを示す画像には、帰る様子を動的な画像で示す動画画像及び静的な画像で示す静止画像を含む。そして、上記外出中であることを示す画像には、外出中の様子を動的な画像で示す動画画像及び静的な画像で示す静止画像を含む。

【0021】請求項 4 に係る発明は、例えば、携帯電話機、簡易型携帯電話機（PHS）、ポケベル、通信機能を有する電子手帳、各種ゲーム機、パソコン等の適宜の電子機器装置に適用される。電子機器装置 1 は、仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有する。この記憶部としては ROM 3 が用いられる。ROM 3 は電子機器装置 1 内に固定的に設けられる。もちろん、ROM 3 を ROM カートリッジ内に設け、当該 ROM カートリッジを電子機器装置 1 へ着脱自在に設けても良い。また、ROM 3 の代わりに適宜の記録媒体を用いて構成しても良い。すなわち、電子機器装置 1 が小型である場合、例えば、携帯できるようにコンパクトに形成される場合は、前述の記憶部としては ROM、EEPROM、SRAM 等が固定的に、若しくは着脱自在に設けられる。また、電子機器装置 1 が大型である場合、例えば、パーソナルコンピュータシステムに組み込まれる場合には、前記記憶部として、例えば、CD-ROM、CD-R、磁気ディスク、光磁気ディスク、DVD 等の適宜の記録媒体が用いられる。

【0022】前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部 9 を有する。この表示部 9 は液晶表示器等の適宜の表示器が用いられる。そして、前記 ROM 3 から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取

って前記表示部 9 に表示させるための制御を行う制御装置 2 を有する。また、前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部 7 を有し、操作部 7 が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有する。このように、外出情報を送信するときには制御装置 2 が、仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示すマーカーを表示部 9 に表示させるように制御する。また、制御装置 2 は仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから所定時間経過後にその仮想生命体又は生物のキャラクターが戻ってきたことを示すマーカーを表示部 9 に表示させる。これにより、外出した仮想生命体又は生物のキャラクターが所定時間経過後に戻ったかのような動作を呈する。他の電子機器装置から外出情報が送信された場合は、その外出情報を受信する受信手段を有する。この受信手段及び上記送信手段は、送受信回路 11 に設けられる。受信手段が他の電子機器装置から外出情報を受信すると、制御装置が他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示すマーカーを表示部 9 に表示させる。また、制御装置 2 は外出情報を受信してから所定時間経過後に他の仮想生命体又は生物のキャラクターが帰ることを示すマーカーを表示部 9 に表示させる。これにより、遊びに来た仮想生命体又は生物のキャラクターが所定時間経過後に帰って行ったかのような動作を呈する。また、制御装置 2 は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから戻って来るまでのあいだ、外出中であることを示す画像又はマーカーを表示部 9 に表示させるので、仮想生命体又は生物が外出中であることを容易に視認することができる。上記外出中であることを示す画像には、外出中の様子を動的な画像で示す動画画像及び静的な画像で示す静止画像を含む。

【0023】請求項 5 に係る発明は、例えば、携帯電話機、簡易型携帯電話機（PHS）、ポケベル、通信機能を有する電子手帳、各種ゲーム機、パソコン等の適宜の電子機器装置に適用される。電子機器装置 1 は、仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有する。この画像記憶部としては ROM 3 が用いられる。ROM 3 は電子機器装置 1 内に固定的に設けられる。もちろん、ROM 3 を ROM カートリッジ内に設け、当該 ROM カートリッジを電子機器装置 1 へ着脱自在に設けても良い。また、ROM 3 の代わりに適宜の記録媒体を用いて構成することができる。すなわち、電子機器装置 1 が小型である場合、例えば、携帯できるようにコンパクトに形成される場合は、前述の記憶部としては ROM、EEPROM、SRAM 等が固定的に、若しくは着脱自在に設けられる。また、電子機器装置 1 が例えば、パーソナルコンピュータシステムに組み込まれる場合には、前記記憶部として、例えば、CD-ROM、CD-R、光ディスク、光磁気ディスク、

DVD等の適宜の記録媒体が用いられる。

【0024】前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部9を有する。この表示部9は液晶表示器等の適宜の表示器が用いられる。そして、前記ROM3から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って前記表示部9に表示させるための制御を行う制御装置2を有する。また、前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部7を有し、操作部7が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有する。このとき、制御装置2は外出情報を送信するときに仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示す画像又はマーカーを表示部9に表示させるように制御する。他の電子機器装置から外出情報が送信された場合は、その外出情報を受信する受信手段を有する。このとき、制御装置2は他の電子機器装置から外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像又はマーカーを表示部9に表示させる。以上のごとく、請求項3に係る発明は、仮想生命体又は生物のキャラクターが一時的にお出かけをする場合のみならず、出かけたまま長期間戻ってこない、いわゆる家出をする場合も含まれる。また、時刻情報を出力する時刻情報出力手段を有し、この時刻情報に基づいて前記仮想生命体又は生物の生活時間を設定する生活時間設定手段を有するので、実際の生活時間に応じて仮想生命体又は生物を活動させることができる。

【0025】請求項6に係る発明は、例えば、携帯電話機、簡易型携帯電話機（PHS）、ポケベル、通信機能を有する電子手帳、各種ゲーム機、パソコン等の適宜の電子機器装置に適用される。電子機器装置1は、仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部を有する。この記憶部としてはROM3が用いられる。ROM3は電子機器装置1内に固定的に設けられる。もちろん、ROM3をROMカートリッジ内に設け、当該ROMカートリッジを電子機器装置1へ着脱自在に設けても良い。また、ROM3の代わりに適宜の記録媒体を用いて構成しても良い。すなわち、電子機器装置1が小型である場合、例えば、携帯できるようにコンパクトに形成される場合は、前述の記憶部としてはROM、EEPROM、SRAM等が固定的に、若しくは着脱自在に設けられる。また、電子機器装置1が例えば、パーソナルコンピュータシステムに組み込まれる場合には、前記記憶部として、例えば、CD-ROM、CD-R、光ディスク、光磁気ディスク、DVD等の適宜の記録媒体が用いられる。

【0026】前記仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部9を有する。この表示部9は液晶表示器等の適宜の表示器が用いられる。そして、前記ROM3から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取

って前記表示部9に表示させるための制御を行う制御装置2を有する。また、前記仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部7を有し、操作部7が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段を有する。このとき、制御装置2は外出情報を送信するときに仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示す画像又はマーカーを表示部9に表示させるように制御する。また、制御装置2は仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから所定時間経過後にその仮想生命体又は生物のキャラクターが戻ってきたことを示す画像又はマーカーを表示部9に表示させる。これにより、外出した仮想生命体又は生物のキャラクターが所定時間経過後に戻ったかのような動作を呈する。他の電子機器装置から外出情報が送信された場合は、その外出情報を受信する受信手段を有する。このとき、制御装置2は他の電子機器装置から外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像又はマーカーを表示部9に表示させる。また、制御装置2は外出情報を受信してから所定時間経過後に他の仮想生命体又は生物のキャラクターが帰ることを示す画像又はマーカーを表示部9に表示させる。これにより、来客した仮想生命体又は生物のキャラクターが所定時間経過後に戻ったかのような動作を呈する。

【0027】尚、上記キャラクターが外出することを示す画像には、外出する様子を動的な画像で示す動画画像及び静的な画像で示す静止画像を含む。同様に、キャラクターが来たことを示す画像には、キャラクターが来た様子を動的な画像で示す動画画像及び静的な画像で示す静止画像を含む。また、上記キャラクターが戻ってきたことを示す画像には、戻ってきた様子を動的な画像で示す動画画像及び静的な画像で示す静止画像を含む。同様に、キャラクターが帰ることを示す画像には、帰る様子を動的な画像で示す動画画像及び静的な画像で示す静止画像を含む。また、時刻情報を出力する時刻情報出力手段を有し、この時刻情報に基づいて前記仮想生命体又は生物の生活時間を設定する生活時間設定手段を有するので、実際の生活時間に応じて仮想生命体又は生物を活動させることができる。

【0028】また、請求項7に係る発明は、請求項1乃至6に記載の電子機器装置1に対し下記の要件を付加したものである。電子機器装置1は、前述の仮想生命体又は生物の育成に係る処置を入力する入力手段である操作部7を有する。また、電子機器装置1は、仮想生命体又は生物の育成に係る制御データを記憶した記憶部（ROM3）と、操作部7から育成に係る処置を入力したときに、これと対応する制御データをROM3から読み取り、当該読み取った制御データに基づいて仮想生命体又は生物の育成に係る制御処理を行う制御装置2と、育成した仮想生命体又は生物を表示する表示部9を有する。

【0029】前記制御装置2は、仮想生命体又は生物が成長するに応じて1又は2以上の成長段階を設定する設定手段を有する。図8に示すように、第1世代のキャラクター画像KT1の仮想生命体が成長して第1の成長段階に到達すると、第2世代のキャラクター画像KT2の仮想生命体に変化する。更に仮想生命体が成長して第2の成長段階に到達すると、第2世代のキャラクター画像KT2の仮想生命体第3世代のキャラクター画像KT3, KT4, KT5, KT6のいずれかの仮想生命体に変化する。更に仮想生命体が成長して第3の成長段階に到達すると、第3世代のキャラクター画像から第4世代のキャラクター画像KT7~KT12のいずれかの仮想生命体に変化する。第3世代のキャラクター画像から第4世代のキャラクター画像KT7~KT12のいずれかの仮想生命体に変化したあとでは、ある条件及び確率に合致した場合だけ第4の成長段階へ移行して第5世代のキャラクター画像KT13の仮想生命体に変化する。このキャラクター画像KT13は、いわゆる隠れキャラクターであり、必ず表示されるとは限らない。

【0030】また、第3世代のキャラクター画像から第4世代のキャラクター画像KT7~KT12のいずれかの仮想生命体に変化したあとでは、前記隠れキャラクターとは異なる特別の条件で、基地局限定のキャラクター画像が表示される。すなわち、特定の基地局を経由して通話した通話時間が所定以上に達した場合、又は特定の基地局へ呼出情報を所定回数以上送信した場合、又は特定の基地局から呼出情報を所定回数以上受信した場合、又は前記呼出情報の送受信回数が所定以上に達した場合等であり、この場合は、その基地局固有の仮想生命体又は生物のキャラクター画像がROM3から読み出されて表示される。

【0031】図8に示す例では第1の成長段階、第2の成長段階、第3の成長段階及び第4の成長段階の4種類の成長段階を設定している。ここで、第1世代のキャラクター画像KT1の仮想生命体又は生物が誕生してから例えば60分が経過したときに第1の成長段階に到達するように設定されている。また、あるキャラクター画像の仮想生命体又は生物は、第1の成長段階から例えば、23時間が経過したときに第2の成長段階に到達するように設定されている。また、あるキャラクター画像の仮想生命体又は生物は、第2の成長段階から例えば、4日が経過したときに第3の成長段階に到達するように設定される。このように成長段階に到達するまでに要する期間は、それぞれのキャラクター画像毎に異なる適宜の期間を設定することができる。尚、図8に示す例では4種類の成長段階を設定したが、本発明はこれに限定されず、単一の成長段階若しくは5以上の任意の成長段階を設定してもよい。また、図8に示したキャラクター画像は、一例であり、他の多様な仮想生命体のキャラクター画像や、犬、猫等の愛玩動物のキャラクター画像や、他

の適宜の種類の動植物を模した生物のキャラクター画像が用いられる。

【0032】記憶部であるROM3には、成長段階毎に少なくとも容姿の異なる複数種類の成長した仮想生命体又は生物が記憶されている。例えば、図8のごとく第2の成長段階では、第3世代の仮想生命体又は生物としてそれぞれ容姿の異なる4種類のキャラクター画像KT3, KT4, KT5, KT6の仮想生命体又は生物が記憶されている。また、第3の成長段階では、第4世代の仮想生命体又は生物としてそれぞれ容姿の異なる6種類のキャラクター画像KT7~KT12の仮想生命体又は生物が記憶されている。前述の成長段階毎に少なくとも容姿の異なる複数種類の仮想生命体又は生物を記憶する記憶部としては、ROMには限定されず、RAM、SRAM、EEPROM、CD-ROM、CD-R、磁気ディスク、光磁気ディスク、DVD等の適宜の記録媒体が固定的に、若しくは着脱自在に設けられる。尚、図8に示した例では第1の成長段階及び第4の成長段階では1種類のキャラクター画像が示されているが、それぞれ複数種類の成長した仮想生命体又は生物を記憶部(ROM3)に記憶して構成しても良い。特に、第4の成長段階では、前述の隠れキャラクターKT13とは、別種類のキャラクター画像が記憶されている。すなわち、複数の基地局についてそれぞれの基地局毎に異なる複数種類の仮想生命体又は生物のキャラクター画像がROM3に記憶されている。この複数種類の仮想生命体又は生物のキャラクター画像は、前記ROM3とは別体の記録媒体に記憶させて構成してもよい。

【0033】また、前記仮想生命体又は生物が成長する過程で当該仮想生命体又は生物から呼出を行う呼出手段を有する。この呼出手段としては、CPU21と、当該CPU21の指令によって動作するブザー(図示せず)や点灯する発光素子、LED若しくは適宜のマーク表示体が用いられる。更に、前記仮想生命体又は生物からの呼出に対して処置を行う入力手段として操作部7を有する。この入力手段としては、適宜のキースイッチや無接触型の光スイッチ、磁気スイッチ等を用いることができる。そして、前記仮想生命体又は生物がある成長段階に達したときに、それまでの成長過程における前記呼出に対する処置の内容を判定する判定手段と、この判定手段の判定結果を勘案して前記複数種類の仮想生命体又は生物の中から一の成長した仮想生命体又は生物を選択する選択手段を有する。この選択手段としては、例えば、仮想生命体又は生物からの呼出に対して食事の世話をした回数に応じて複数種類の仮想生命体又は生物の中から一の成長した仮想生命体又は生物が選択されるようになっている。この判定手段及び選択手段は制御装置2内に設けられる。そして、制御装置2は、前記成長段階に達した仮想生命体又は生物を前記選択された仮想生命体又は生物に変化させる変化手段を有する。

【0034】また、請求項8に係る発明は、請求項1乃至6に記載の電子機器装置1に対し下記の要件を付加したものである。前述の仮想生命体又は生物の育成に係る処置を入力する入力手段である操作部7を有する。また、電子機器装置1は、仮想生命体又は生物の育成に係る制御データを記憶した記憶部（ROM3）と、操作部7から育成に係る処置を入力したときに、これと対応する制御データをROM3から読み取り、当該読み取った制御データに基づいて仮想生命体又は生物の育成に係る制御処理を行う制御装置2と、育成した仮想生命体又は生物を表示する表示部9を有する。

【0035】前記制御装置2は、仮想生命体又は生物が成長するに応じて1又は2以上の成長段階を設定する設定手段を有する。図8に示すように、第1世代のキャラクター画像KT1の仮想生命体又は生物が成長して第1の成長段階に到達すると、第2世代のキャラクター画像KT2の仮想生命体又は生物に変化する。更に仮想生命体又は生物が成長して第2の成長段階に到達すると、第2世代のキャラクター画像KT2の仮想生命体又は生物から第3世代のキャラクター画像KT3、KT4、KT5、KT6のいずれかの仮想生命体又は生物に変化する。更に仮想生命体又は生物が成長して第3の成長段階に到達すると、第3世代のキャラクター画像から第4世代のキャラクター画像KT7～KT12のいずれかの仮想生命体又は生物に変化する。第3世代のキャラクター画像から第4世代のキャラクター画像KT7～KT12のいずれかの仮想生命体に変化したあとでは、ある条件及び確率に合致した場合だけ第4の成長段階へ移行して第5世代のキャラクター画像KT13の仮想生命体に変化する。すなわち、キャラクター画像KT13は、いわゆる隠れキャラクターであり、必ず表示されるとは限らない。また、第3世代のキャラクター画像から第4世代のキャラクター画像KT7～KT12のいずれかの仮想生命体に変化したあとでは、前記隠れキャラクターとは異なる特別の条件で、基地局限定のキャラクターが表示される。すなわち、特定の基地局を経由して通話した通話時間が所定以上に達した場合、又は特定の基地局へ呼出情報を所定回数以上送信した場合、又は特定の基地局から呼出情報を所定回数以上受信した場合、又は前記呼出情報の送受信回数が所定以上に達した場合は、その基地局固有の仮想生命体又は生物のキャラクター画像がROM3から読み出されて表示される。

【0036】図8に示す例では第1の成長段階、第2の成長段階、第3の成長段階及び第4の成長段階の4種類の成長段階を設定している。ここで、第1世代のキャラクター画像KT1の仮想生命体又は生物が誕生してから例えば60分が経過したときに第1の成長段階に到達するように設定されている。また、あるキャラクター画像の仮想生命体又は生物は、第1の成長段階から例えば、23時間が経過したときに第2の成長段階に到達するよ

うに設定されている。また、あるキャラクター画像の仮想生命体又は生物は、第2の成長段階から例えば、4日が経過したときに第3の成長段階に到達するように設定される。このように成長段階に到達するまでに要する期間は、それぞれのキャラクター画像毎に異なる適宜の期間を設定することができる。尚、図8に示す例では4種類の成長段階を設定したが、本発明はこれに限定されず、単一の成長段階若しくは5以上の任意の成長段階を設定してもよい。また、図8に示したキャラクター画像は、一例であり、他の多様な仮想生命体のキャラクター画像や、犬、猫等の愛玩動物のキャラクター画像や、他の適宜の種類の動植物を模した生物のキャラクター画像が用いられる。

【0037】記憶部であるROM3には、成長段階毎に容姿及び性格の異なる複数種類の成長した仮想生命体又は生物が記憶されている。例えば、図8のごとく第2の成長段階では、第3世代の仮想生命体又は生物としてそれぞれ容姿及び性格の異なる4種類のキャラクター画像KT3、KT4、KT5、KT6の仮想生命体又は生物が記憶されている。また、第3の成長段階では、第4世代の仮想生命体又は生物としてそれぞれ容姿及び性格の異なる6種類のキャラクター画像KT7～KT12の仮想生命体又は生物が記憶されている。例えば、キャラクター画像KT3の仮想生命体又は生物は、わがままな性格で病気になりにくいという性質を有する。キャラクター画像KT5の仮想生命体又は生物は、素直な性格で病気になりやすいという性質を有する。キャラクター画像KT6の仮想生命体又は生物は、大変わがままな性格で病気になりやすいという性質を有する。また、これ以外にもそれぞれのキャラクター画像毎に起床時間、就寝時間、1世代中の期間、呼出の頻度、病気に対する注射の回数、最低体重等が設定されている。前述の成長段階毎に容姿及び性格の異なる複数種類の仮想生命体又は生物を記憶する記憶部としては、ROMには限定されず、RAM、SRAM、EEPROM、CD-ROM、CD-R、磁気ディスク、光磁気ディスク、DVD等の適宜の記録媒体が固定的に、若しくは着脱自在に設けられる。尚、図8に示した例では第1の成長段階及び第4の成長段階では1種類のキャラクター画像が示されているが、それぞれ複数種類の成長した仮想生命体又は生物を記憶部（ROM3）に記憶して構成しても良い。

【0038】また、前記仮想生命体又は生物が成長する過程で当該仮想生命体又は生物から呼出を行う呼出手段を有する。この呼出手段としては、CPU21と、当該CPU21の指令によって動作するブザー（図示せず）や点灯する発光素子、LED若しくは適宜のマーク表示体が用いられる。そして、前記呼出の内容は、仮想生命体又は生物の成長に必要な内容と、緊急を要しないわがままな内容とが含まれる。ここで、前記仮想生命体又は生物の成長に必要な内容とは、例えば、仮想生命体又は

生物のおなかがいっぱいになった場合（おなかパラメータの値がMAXの値を下回る場合）にご飯を要求するための呼出を行う場合である。また、仮想生命体又は生物のごきげんが良くない場合（ごきげんパラメータの値がMAXの値を下回る場合）に、ごきげんを上昇させるゲームを要求するために呼出を行う場合である。また、仮想生命体又は生物が睡眠をとるために照明の消灯を要求するために呼出を行う場合である。そして、仮想生命体又は生物からの呼出が緊急を要しないわがままな内容とは、おなかパラメータの値及びごきげんパラメータの値が共にMAXの値であるにもかかわらず呼出を行う場合である。また、おなかパラメータの値がMAXの値を下回るにもかかわらず、呼出をしてにおいて食事をしない場合である。また、ごきげんパラメータの値がMAXの値を下回るにもかかわらず、呼出をしてにおいてゲームをしない場合である。

【0039】また、仮想生命体又は生物からの呼出に対して処置を行う入力手段を有する。そして、この入力手段は、仮想生命体又は生物の成長に必要な内容の呼出に対して世話を行う手段と、緊急を要しないわがままな内容の呼出に対して寝るを行う手段とを有する。例えば、仮想生命体又は生物の成長に必要な内容の呼出に対して、遊戯者は操作部7のキースイッチを操作して食事を準備し、ゲームをし、又は照明を消灯することができる。また、仮想生命体又は生物からのわがままな内容の呼出に対して、遊戯者は操作部7のキースイッチを操作して寝るを行うことができる。そして、制御装置2は、前記仮想生命体又は生物がある成長段階に達したときには、それまでの成長過程における前記呼出に対する処置の内容、すなわち、前記世話及び寝るの内容を判定する判定手段を有する。また、制御装置2は、当該判定手段の判定結果を勘案して前記複数種類の仮想生命体又は生物の中から一の成長した仮想生命体又は生物を選択する選択手段と、成長段階に達した仮想生命体又は生物を前記選択された仮想生命体又は生物に変化させる変化手段を有する。従って、遊戯者がこまめに世話をし、適切に寝をした場合は、複数種類の仮想生命体又は生物の中から性格の良い仮想生命体又は生物が選択されるので、その後はあまり手が掛からないようになっている。逆に、遊戯者がこまめに世話をせずに、且つ、寝もしなかった場合は、複数種類の仮想生命体又は生物の中から性格の良い仮想生命体又は生物が選択されることになるので、その後は仮想生命体又は生物からの呼出の回数が多くなり、遊戯者の負担が重くなるようになっている。

【0040】

【実施例】次に、本願発明に係る電子機器装置1の一実施例を図面に基づいて説明する。図1に示す実施例は、簡易型の携帯電話機（PHS）に適用した場合を示したものである。本願発明に係る電子機器装置1は、電話機や他の電子機器装置とのあいだで文字通信（いわゆるP

メール）やデータ通信又は通話を行うための送受信回路11を有する。送受信回路11にはアンテナ13が接続されている。電子機器装置1は、当該アンテナ13を介して複数の基地局のうち、管轄する基地局（図示せず）からの1.9GHz帯の電波を受信すると共に、その基地局へ電波を発射する。また、送受信回路11にはマイクロホン15及びスピーカ17が接続されている。マイクロホン15は音声情報を入力するものであり、スピーカ17は音声情報を出力するものである。前記送受信回路11は、送信回路、受信回路、高周波増幅回路、中間周波増幅回路、変調回路、復調回路、チャネルコーディング（TDMA）、ADPCM、A/D変換回路、D/A変換回路等の種々の回路部を有する。そして、送受信回路11は、後で説明する操作部が操作されたときに仮想生命体の外出情報を他の電子機器装置へ送信する送信手段と、他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段とを有する。

【0041】前記送受信回路11には制御装置2が接続されている。制御装置2はROM3、RAM5、操作部7、表示部9のそれぞれと接続されている。ROM3は、仮想生命体の動作に係る複数の画像、例えば、自装置の仮想生命体が出発する場合の動作に係る画像や外出した仮想生命体に戻る場合の動作に係る画像を記憶している。そして、ROM3は、他の仮想生命体の画像、例えば他の仮想生命体が来客した様子を示す画像、2つの仮想生命体同士で遊ぶ様子を示す画像や、来客した仮想生命体帰る様子を示す画像等を記憶している。また、ROM3には仮想生命体の育成シミュレーションに係る種々のプログラムが記憶されている。更に、ROM3には、前記育成シミュレーションによって成長するそれぞれの成長段階毎に容姿及び性格の異なる複数種類の仮想生命体画像が記憶されている。RAM5は、CPU21のワーク用のメモリである。また、操作部7はテンキーやファンクションキー等の種々のキースイッチを有し、通話に係る操作及び仮想生命体の育成に係る処置を入力することができる。そして、操作部7は、仮想生命体を出発させるための操作を行うことができる。表示部9は、液晶表示器（LCD）により構成され、通話モードにおいて前記テンキーから入力された電話番号や日付及び現在時刻等を表示する。また、表示部9は、前記文字通信モード又はデータ通信モードでは、文字情報又はデータ情報を表示する。また、表示部9は、育成シミュレーションモードにおいて仮想生命体のキャラクター画像及び各種マークを表示するものである。

【0042】次に、図2を参照して表示部9の育成シミュレーションモードにおける表示例を説明する。表示部9は仮想生命体のキャラクター画像を表示するための画像表示部12と、画像表示部12の上部に設けられるマーク表示部14と、画像表示部12の下部に設けられるマーク表示部16とで構成されている。マーク表示部1

4には、食事マーク14aと、照明マーク14bと、ゲームマーク14cと、注射マーク14dとの複数のマークが表示されている。食事マーク14aが選択表示されると、仮想生命体にご飯又はお菓子を与えることができる。これにより、仮想生命体はご飯を1膳食べる毎におなかパラメータが+1増加する。また、仮想生命体はお菓子を1個食べる毎にごきげんパラメータが+1増加する。照明マーク14bが選択表示されると、仮想生命体が睡眠する場合にその部屋の照明を消灯することができる。ゲームマーク14cが選択表示されると、仮想生命体とゲームを行うことができる。このゲームの結果、例えば、5回戦の内、3回以上仮想生命体が勝利すると、ごきげんパラメータが+1増加する。注射マーク14dが選択表示されると、仮想生命体が病気した場合に注射をすることができる。これにより、仮想生命体を治療することができる。

【0043】また、マーク表示部16には、トイレマーク16aと、チェックメータマーク16bと、糞マーク16cと、呼出マーク16dとの複数のマークが表示されている。トイレマーク16aが選択表示されると、仮想生命体が大便をした場合にこれを水で流して清掃することができる。チェックメータマーク16bが選択表示されると、仮想生命体の年齢、体重、ごきげんパラメータ、おなかパラメータ及び糞度のそれぞれの値をメータ表示で確認することができる。糞マーク16cが選択表示されると、仮想生命体の緊急を要しないわがままな呼出に対して糞を行うことができる。呼出マーク16dは、仮想生命体からの呼出を表示するマークである。この呼出マーク16dは、仮想生命体が成長する過程で当該仮想生命体が呼出を行うための呼出手段の一部を形成する。

【0044】前述の操作部7に設けられるキースイッチとしては、マーク表示用キースイッチ、決定用キースイッチ、キャンセル用キースイッチ、時刻調整用キースイッチ等を有する。マーク表示用キースイッチは、前記マーク表示部14、16の中から所望のマークを表示させるためのキースイッチであり、このマーク表示用キースイッチを押下する毎に食事マーク14a、照明マーク14b、ゲームマーク14c、注射マーク14d、トイレマーク16a、チェックメータマーク16b、糞マーク16cの順番で切り替え表示される。決定用キースイッチは、前記切り替え表示されたマークを決定するためのスイッチである。キャンセル用キースイッチは、前記表示されたマークをキャンセルするためのスイッチである。また、時刻調整用キースイッチは、制御装置2に設けられた時刻情報出力手段の時刻調整用に用いられる。尚、上記では単一のマーク表示用キースイッチを押下する毎に食事マーク14a、照明マーク14b、ゲームマーク14c、注射マーク14d、トイレマーク16a、チェックメータマーク16b、糞マーク16cの順番で

切り替え表示させるように構成したが、食事マーク14a、照明マーク14b、ゲームマーク14c、注射マーク14d、トイレマーク16a、チェックメータマーク16b、糞マーク16cのそれぞれのマークについて、専用のキースイッチ、例えばテンキー等を振り分けても良い。

【0045】再び図1を参照するに、制御装置2は、CPU21、インタフェース回路23、表示駆動回路25、通信制御回路27を有する。制御装置2は、記憶部であるROM3から仮想生命体の画像を読み取って前記表示部9に表示させるための制御を行うものであり、前記外出情報を送信するときに仮想生命体が出外することを示す画像又はマーカーを表示部9に表示させる。また、制御装置2は、仮想生命体が出外してから所定時間経過後にその仮想生命体に戻ってきたことを示す画像又はマーカーを表示部9に表示させる。また、制御装置2は、他の電子機器装置から外出情報を受信したときには、他の仮想生命体が来たことを示す画像又はマーカーを表示部9に表示させると共に、外出情報を受信してから所定時間経過後に他の仮想生命体帰ることを示す画像又はマーカーを表示部9に表示させる。そして、制御装置2は、仮想生命体が出外してから戻って来るまでのあいだ、外出中であることを示す画像又はマーカーを表示部9に表示させるので、仮想生命体が出外中であることを容易に視認することができる。

【0046】次に、作用を説明する。まず、図3乃至図8を参照して仮想生命体の育成シミュレーションに係る作用を説明する。図3は、育成シミュレーションのメインのフロー制御を示したフローチャートである。ステップSP1では操作部7のリセットスイッチが操作されたかどうかを判断しており、リセットスイッチが操作された場合は、ステップSP3へ進み操作部7のキースイッチを操作して時刻合わせを行う。以後、この時刻に基づいて仮想生命体の生活時間が決定される。従って、現実の時間帯に沿って仮想生命体が活動することになる。例えば、午前9時に起床して活動を開始し、午後8時には就寝するという生活時間が設定される。続いてステップSP5では初期画面を表示する。ここでは、例えば卵の形状の画像が表示され、所定時間経過後に卵が割れて新生児である第1世代のキャラクター画像KT1の仮想生命体が発生し、その画像が表示部9に表示される。

【0047】次に、ステップSP7では第1の成長過程に係る処理が実行される。例えば、遊戯者は操作部7のキースイッチを操作してごはんやおかしを食べさせて世話をを行う。また、仮想生命体からの呼出に対してトイレ掃除や病気の治療を行うことができる。次に、ステップSP9では、第1世代のキャラクター画像KT1の仮想生命体が発生して約60分が経過すると、第2世代のキャラクター画像KT2の仮想生命体に変化して第2の成長過程に移行する。この第2の成長過程では、前述の第

1の成長過程と同様に仮想生命体からの呼出があった場合に、その成長に必要な内容の呼出に対して世話を行う。また、遊戯者は仮想生命体からのわがままな内容の呼出に対して躡るを行うことができる。

【0048】続いてステップSP11では、仮想生命体第2の成長段階に到達したかどうかを判断する。ステップSP11で第2の成長段階に到達していないことを判断した場合は再びステップSP9へ戻り前述の第2の成長過程の処理を行う。また、ステップSP11で第2の成長段階に到達したことを判断した場合はステップSP13へ進む。ステップSP13では、前記第2の成長過程における世話及び躡るの内容を勘案して複数種類の仮想生命体、すなわち、第3世代のキャラクター画像KT3、KT4、KT5、KT6の仮想生命体の中から一の成長した仮想生命体を選択する。例えば、第2の成長過程において、仮想生命体からの呼出があった場合にその成長に必要な内容の呼出に対しての世話を3回以上ミスし、且つ仮想生命体からのわがままな内容の呼出に対して躡るを2回以上ミスした場合は、キャラクター画像KT6の仮想生命体を選択され、当該キャラクター画像KT6の仮想生命体第3世代の仮想生命体に変化して以後成長していくことになる。次に、ステップSP15では第3の成長過程に移行し、前述の第2の成長過程と同様に仮想生命体からの呼出があった場合に、その成長に必要な内容の呼出に対して世話を行うと共に、仮想生命体からのわがままな内容の呼出に対して躡るを行うことができる。

【0049】続いてステップSP17では、仮想生命体第3の成長段階に到達したかどうかを判断する。ステップSP17で第3の成長段階に到達していないことを判断した場合は再びステップSP15へ戻り前述の第3の成長過程の処理を行う。また、ステップSP17で第3の成長段階に到達したことを判断した場合はステップSP19へ進む。ステップSP19では、前記第3の成長過程における世話及び躡るの内容を勘案して複数種類の仮想生命体、すなわち、第4世代のキャラクター画像KT7~KT12の仮想生命体の中から一の成長した仮想生命体を選択する。例えば、第3の成長過程において、仮想生命体からの呼出があった場合にその成長に必要な内容の呼出に対しての世話を3回以上ミスし、且つ仮想生命体からのわがままな内容の呼出に対して躡るを6回以上ミスした場合は、キャラクター画像KT12の仮想生命体第4世代の仮想生命体に変化して以後成長していくことになる。

【0050】続いて、ステップSP19からステップSP20へ進む。ステップSP20では隠れキャラクターの表示処理を行う。第3世代のキャラクター画像から第4世代のキャラクター画像KT7~KT12のいずれかの仮想生命体に変化したあとでは、ある条件及び確率に

合致した場合だけ第4の成長段階へ移行して第5世代のキャラクター画像KT13の仮想生命体に変化する。すなわち、キャラクター画像KT13は、いわゆる隠れキャラクターであり、必ず表示されるとは限らない。また、第3世代のキャラクター画像から第4世代のキャラクター画像KT7~KT12のいずれかの仮想生命体に変化したあとでは、前記隠れキャラクターとは異なる特別の条件で、基地局限定のキャラクターが表示される。すなわち、特定の基地局を経由して通話した通話時間が所定以上に達した場合、又は特定の基地局へ呼出情報を所定回数以上送信した場合、又は特定の基地局から呼出情報を所定回数以上受信した場合、又は前記呼出情報の送受信回数が所定以上に達した場合は、その基地局固有の仮想生命体画像がROM3から読み出されて表示される。

【0051】また、ステップSP1において操作部7のリセットスイッチが操作されていない場合は、ステップSP2へ進み第1の成長過程であるかどうかを判断する。ステップSP2で第1の成長過程であることを判断した場合はステップSP7へ進み第1の成長過程の処理を行う。また、ステップSP2で第1の成長過程でないことを判断した場合はステップSP4へ進み第2の成長過程であるかどうかを判断する。ステップSP4で第2の成長過程であることを判断した場合はステップSP9へ進み第2の成長過程の処理を行う。また、ステップSP4で第2の成長過程でないことを判断した場合はステップSP15へ進み第3の成長過程の処理を行う。

【0052】次に、図4乃至図8を参照して第2の成長過程における作用を詳細に説明する。図4のステップSP21では仮想生命体からの呼出があったかどうかを判断しており、仮想生命体からの呼出があった場合は、ステップSP23、SP25へ進み表示部9に呼出マーク16dを点灯させると同時に、ブザーを所定時間T1、例えば3秒間だけ鳴動させる。また同時にステップSP27ではタイマーを起動させてステップSP31へ進む。ステップSP31では、仮想生命体からの呼出が睡眠のためであるかどうかを判断する。ステップSP31で睡眠のための呼出であることを判断した場合は、①を介して図5のステップSP41へ進む。ステップ41では遊戯者が操作部7のキースイッチを操作して照明を消灯したかどうかを判断しており、照明が消灯された場合はステップSP43へ進み、所定時間内であるかどうかを判断する。仮想生命体からの呼出があつてから所定時間T3、例えば1時間以内に消灯された場合は、適切に世話をしたことになり、ステップSP43からステップSP45へ進み世話度が1増加する。また、逆に仮想生命体からの呼出があつてもこれに対する世話がなされない場合、若しくは仮想生命体からの呼出があつてから所定時間T3、例えば1時間以上経過した後で消灯された場合は、適切な世話がされなかったことになり、ステッ

プSP41又はSP43からステップSP47へ進み世話度が1減少する。

【0053】再び図4を参照するに、ステップSP31において睡眠のための呼出でないことを判断した場合はステップSP33へ進む。ステップSP33では、仮想生命体のおなかパラメータの値はMAXであるかどうかを判断しており、おなかパラメータの値がMAXでない場合は②を介して図6のステップSP51へ進む。ステップSP51では、遊戯者が操作部7のキースイッチを操作して食事の準備をしたかどうかを判断しており、食事の準備がなされた場合はステップSP53へ進む。ステップSP53では仮想生命体が前述の準備されたご飯を食べたかどうかを判断しており、ご飯を食べた場合はステップSP55へ進む。ステップSP55では所定時間内であるかどうかを判断する。上記仮想生命体からの呼出があつてから所定時間T2、例えば15分以内に食事ができた場合は、適切に世話をしたことになり、ステップSP57へ進み世話度が1増加する。また、逆に仮想生命体からの呼出があつてもこれに対する世話が全くなされない場合、又は、食事の世話をした場合であってもそれが仮想生命体からの呼出があつてから所定時間T2、例えば15分以上を経過した後で食事をするようになった場合は、適切な世話がされなかったことになり、ステップSP51又はSP55からステップSP59へ進み世話度が1減少する。また、ステップSP53において遊戯者がご飯の準備をしたにもかかわらず、これを仮想生命体が食べなかった場合は、ステップSP53から③を介して図4のステップSP37へ進む。ここで、遊戯者は、仮想生命体のおなかパラメータの値がMAXでもないのにに食事をしないのは、仮想生命体のわがままであると判断して寝に係る操作を行うことになる。すなわち、遊戯者は操作部7のキースイッチを操作して表示部9の寝マークを選択表示させることにより、仮想生命体に対する寝を行うことができる。ステップSP37では、上記の寝に係る操作がされたかどうかを判断しており、寝に係る操作がされた場合はステップSP39へ進み寝度が1増加する。

【0054】前述したようにステップSP33では、仮想生命体のおなかパラメータの値はMAXであるかどうかを判断しており、おなかパラメータの値がMAXである場合はステップSP35へ進む。ステップSP35では、仮想生命体のごきげんパラメータの値はMAXであるかどうかを判断しており、ごきげんパラメータの値がMAXでない場合は④を介して図7のステップSP61へ進む。ステップSP61では、遊戯者が操作部7のキースイッチを操作してゲームの準備をしたかどうかを判断しており、ゲームの準備がされた場合はステップSP63へ進む。ステップSP63では仮想生命体が前述のゲームをしたかどうかを判断しており、ゲームをした場合はステップSP65へ進む。ステップSP65では所

定時間内であるかどうかを判断する。上記仮想生命体からの呼出があつてから所定時間T2、例えば15分以内にゲームをした場合は、適切に世話をしたことになり、ステップSP67へ進み世話度が1増加する。

【0055】また、ステップSP61において、ゲームの準備がされない場合はステップSP62へ進む。ステップSP62では、遊戯者が操作部7のキースイッチを操作しておかしの準備をしたかどうかを判断しており、おかしの準備をした場合はステップSP65へ進む。前述と同様に、ステップSP65では所定時間内であるかどうかを判断する。上記仮想生命体からの呼出があつてから所定時間T2、例えば15分以内におかしを準備した場合は、適切に世話をしたことになり、ステップSP67へ進み世話度が1増加する。また、逆に仮想生命体からの呼出があつてもこれに対するゲームの準備及びおかしの準備が全くされない場合は、ステップSP61、SP62からステップSP69へ進み世話度が1減少する。ゲーム又はおかしの世話をした場合であってもそれが仮想生命体からの呼出があつてから所定時間T2、例えば15分以上を経過した後である場合は、適切な世話がされなかったことになり、ステップSP65からステップSP69へ進み世話度が1減少する。

【0056】また、ステップSP63において遊戯者がゲームの準備をしたにもかかわらず、仮想生命体がゲームをしなかった場合は、ステップSP63から⑤を介して図4のステップSP37へ進む。ここで、遊戯者は、仮想生命体のごきげんパラメータの値がMAXでもないのににゲームをしないのは、仮想生命体のわがままであると判断して寝に係る操作を行うことになる。すなわち、遊戯者は操作部7のキースイッチを操作して表示部9の寝マークを選択表示させることにより、仮想生命体に対する寝を行うことができる。ステップSP37では、上記の寝に係る操作がされたかどうかを判断しており、寝に係る操作がされた場合はステップSP37からステップSP39へ進み寝度が1増加する。また、ステップSP21において仮想生命体からの呼出がない場合は、ステップSP29へ進み各種世話処理を行う。また、ステップSP37において寝に係る操作がない場合も⑥を介してステップSP29へ進み各種世話処理を行う。その後、ステップSP29から⑦を介して図3のステップSP11へ戻る。尚、上記時間T1、T2、T3は前述した値には限定されず、適宜の値に設定することができる。また、第3の成長過程における作用は、前述した第2の成長過程と同様であり、詳細な説明を省略する。

【0057】次に、図9を参照して仮想生命体が出外する場合の動作を説明する。ステップSP71では操作部7から外出の操作がされたかどうかを判断しており、外出の操作があった場合はステップSP73へ進む。ステップSP73では外出するための条件を満足しているかどうかを判断する。すなわち、お出かけパラメータが1以

引
込
か)

上であるかどうかを判断し、お出かけパラメータが0である場合はお出かけすることができない。さらに、お出かけパラメータが1以上であっても、仮想生命体が病気の状態、ストレス病の場合、他の仮想生命体が遊びに来ている場合、おなかパラメータの値が「0」又は「1」である場合には、いずれもお出かけすることができない。また、第1世代の仮想生命体KT1及び第2世代の仮想生命体KT2は、共に未成熟状態であるので、お出かけすることができない。ここで、上記お出かけパラメータの値は、おなかパラメータ及びごきげんパラメータの値と共にMAXである場合に上昇する。そして、仮想生命体は、予め設定された確率で病気またはストレス病にかかるものであるが、特に、仮想生命体が本来就寝している時間帯に電話がかかってきたときに、この電話によって仮想生命体を起こしてしまった場合は、ストレス病にかかる確率が5%上昇する。

【0058】ステップSP73において、上述した外出するための条件を全て満足していることを判断した場合は、ステップSP75へ進み、外出情報を送信することができる。この外出情報は、例えば、簡易型携帯電話機のいわゆるPメール機能を用いて送信され、管轄する基地局を経由して友人等の電子機器装置へ送信される。このとき、仮想生命体がお出かけをする際に外出することを示す画像又はマーカーが、自装置の表示部9に表示される(ステップSP77)。この結果、自装置の表示部9から仮想生命体が居なくなると、あたかも外出したかのごとき様相を呈する。この仮想生命体の訪問を受けた相手先の電子機器装置の表示部9には、その仮想生命体 came ことを示す画像を表示する。そして、上記仮想生命体の訪問を受けた相手先の電子機器装置の表示部9には、2つの仮想生命体が表示され、一緒に食事をしたり又は仲良く遊ぶ様子の画面が表示される。続いてステップSP79では、仮想生命体が出外してから所定時間、例えば、30秒を経過したかどうかを判断しており、仮想生命体が出外してから所定時間を経過した場合は、ステップSP81へ進み、その仮想生命体に戻ってきたことを示す画像又はマーカーを表示部9に表示させる。これにより、仮想生命体があたかもお出かけをして所定時間後に戻ってきたかのような動作を呈する。尚、上記の例では、外出するための条件を全て満足した場合に、お出かけをすることができるよう構成したが、本発明はこれに限定されず、何時でも無条件で外出できるように構成しても良い。また、仮想生命体が出外してから元の電子機器装置に戻るまでの時間は、上記には限定されず、それぞれの仮想生命体毎に適宜の値に設定することができる。

【0059】次に、図10を参照して他の電子機器から仮想生命体の外出情報を受信した場合の動作を説明する。ステップSP91では外出情報を受信したか否かを判断しており、他の電子機器装置からの外出情報を受信

した場合は、ステップSP93へ進み他の仮想生命体 came ことを示す画像を表示部9に表示させる。そして、表示部9には2つの仮想生命体が表示され、一緒に食事をしたり又は仲良く遊ぶ様子の画面が表示される。続いて、ステップSP95では、外出情報を受信してから所定時間、例えば1分を経過したかどうかを判断する。ステップSP95で外出情報を受信してから所定時間経過したことを判断した場合は、ステップSP97へ進み他の仮想生命体が帰ることを示す画像を表示部9に表示させる。これにより、あたかも他の仮想生命体の訪問を受け、所定時間後に帰って行くかのような動作を呈する。

【0060】尚、遊戯者の仮想生命体に対する世話の程度が低いために、わがままな性格の仮想生命体に成長した場合は、当該仮想生命体は外出したまま長期間のあいだ戻らない、いわゆる家出をする場合がある。また、仮想生命体が通常の病気にかかった場合は、遊戯者が操作部7を操作して注射等を施すことによりその病気を完治させることができるが、仮想生命体がストレス病にかかったときには遊戯者の操作部7からの操作によっては完治させることができない。このようなときには、他の仮想生命体が所定回数、例えば、2回以上訪問して看病した場合だけストレス病を完治させることができる。

【0061】

【発明の効果】以上説明してきたように請求項1に係る発明は、仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部と、仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有し、制御装置が記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って表示部に表示させる。また、仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有し、操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信すると共に、仮想生命体又は生物のキャラクターが出外することを示す画像を表示部に表示させる。そして、他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有し、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像を表示部に表示させる。このように、画面内で生活する仮想生命体又は生物のキャラクターを自由に外出させるように構成したので、人間社会と近似した行動を行わせ、更に興趣性の高い電子機器装置を提供することができるという効果を有する。また、遊戯者の仮想生命体又は生物のキャラクターに対する世話の程度が低い場合は、仮想生命体又は生物のキャラクターが出外したまま戻らない、いわゆる家出をする場合があるので、遊戯者の接し方に応じて種々のバリエーションを設定することができ、面白さに富んだ電子機器装置を提供することができるという効果を有する。

【0062】請求項2に係る発明は、仮想生命体又は生

物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部と、仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有し、制御装置が記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って表示部に表示させる。また、仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有し、操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信すると共に、仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示すマーカ―を表示部に表示させる。そして、他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有し、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示すマーカ―を表示部に表示させる。このように、画面内で生活する仮想生命体又は生物のキャラクターを自由に外出させるように構成したので、人間社会と近似した行動を行わせ、更に興趣性の高い電子機器装置を提供することができるという効果を有する。また、遊戯者の仮想生命体又は生物のキャラクターに対する世話の程度が低い場合は、仮想生命体又は生物のキャラクターが外出したまま戻らない、いわゆる家出をする場合があるので、遊戯者の接し方や世話の程度に応じて種々のバリエーションを設定することができ、面白さに富んだ電子機器装置を提供することができるという効果を有する。

【0063】また、請求項3に係る発明は、仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部と、仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有し、制御装置が記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って表示部に表示させる。また、仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有し、操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信すると共に、仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示す画像を表示部に表示させることができる。そして、制御装置は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから所定時間経過後にその仮想生命体又は生物のキャラクターが戻ってきたことを示す画像を表示部に表示させることができる。また、他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有し、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像を表示部に表示させ、そして、前記外出情報を受信してから所定時間経過後に他の仮想生命体又は生物のキャラクターが帰ることを示す画像を表示部に表示させることができる。以上のごとく、画面内で生活する仮想生命体又は生物のキャラクターを自由に外出させるように構成したので、人間社会と近似した行動を行わせ、更に興趣性の高い電子機器装置

を提供することができるという効果を有する。また、仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから戻って来るまでのあいだ、外出中であることを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させるので、仮想生命体又は生物が外出中であることを容易に視認することができる。このように、仮想生命体又は生物のキャラクターが外出中である場合は、その仮想生命体又は生物のキャラクターに対する各種世話及び躰に係る処置を行うことができず、相手先に預けた状態になり、このため、かえって愛着が湧いてくるという効果を有し、興趣性が向上するという効果を有する。

【0064】また、請求項4に係る発明は、仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部と、仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有し、制御装置が記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って表示部に表示させる。また、仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有し、操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信すると共に、仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示すマーカ―を表示部に表示させる。そして、制御装置は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから所定時間経過後にその仮想生命体又は生物のキャラクターが戻ってきたことを示すマーカ―を表示部に表示させること。また、他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有し、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示すマーカ―を表示部に表示させる。そして、前記外出情報を受信してから所定時間経過後に他の仮想生命体又は生物のキャラクターが帰ることを示すマーカ―を表示部に表示させる。以上のごとく、画面内で生活する仮想生命体又は生物のキャラクターを自由に外出させるように構成したので、人間社会と近似した行動を行わせ、更に興趣性の高い電子機器装置を提供することができるという効果を有する。また、仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから戻って来るまでのあいだ、外出中であることを示す画像又はマーカ―を表示部に表示させるので、仮想生命体又は生物が外出中であることを容易に視認することができる。このように、仮想生命体又は生物のキャラクターが外出中である場合は、その仮想生命体又は生物のキャラクターに対する各種世話及び躰に係る処置を行うことができず、相手先に預けた状態になり、このため、かえって愛着が湧いてくるという効果を有し、興趣性が向上するという効果を有する。

【0065】請求項5に係る発明は、仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記

憶部と、仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有し、制御装置が記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って表示部に表示させる。また、仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有し、操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信すると共に、仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示す画像又はマーカーを表示部に表示させる。そして、他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有し、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像又はマーカーを表示部に表示させる。このように、画面内で生活する仮想生命体又は生物のキャラクターを自由に外出させるように構成したので、人間社会と近似した行動を行わせ、更に興趣性の高い電子機器装置を提供することができるという効果を有する。また、遊戯者の仮想生命体又は生物のキャラクターに対する世話の程度が低い場合は、仮想生命体又は生物のキャラクターが外出したまま戻らない、いわゆる家出をする場合があるので、遊戯者の接し方に応じて種々のバリエーションを設定することができ、面白さに富んだ電子機器装置を提供することができるという効果を有する。また、時刻情報を出力する時刻情報出力手段を有し、この時刻情報に基づいて前記仮想生命体又は生物の生活時間を設定する生活時間設定手段を有するので、実際の生活時間に応じて仮想生命体又は生物を活動させることができるので、人間社会と近似した行動を行わせ、更に興趣性の高い電子機器装置を提供することができるという効果を有する。

【0066】また、請求項6に係る発明は、仮想生命体又は生物のキャラクターの動作に係る複数の画像と、他の仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を記憶する画像記憶部と、仮想生命体又は生物のキャラクターを表示する表示部を有し、制御装置が記憶部から仮想生命体又は生物のキャラクターの画像を読み取って表示部に表示させる。また、仮想生命体又は生物のキャラクターを外出させるための操作部を有し、操作部が操作されたときに仮想生命体又は生物のキャラクターの外出情報を他の電子機器装置へ送信すると共に、仮想生命体又は生物のキャラクターが外出することを示す画像又はマーカーを表示部に表示させる。そして、制御装置は、前記仮想生命体又は生物のキャラクターが外出してから所定時間経過後にその仮想生命体又は生物のキャラクターが戻ってきたことを示す画像又はマーカーを表示部に表示させること。また、他の電子機器装置から送信された外出情報を受信する受信手段を有し、他の電子機器装置から前記外出情報を受信したときに他の仮想生命体又は生物のキャラクターが来たことを示す画像又はマーカーを表示部に表示させる。そして、前記外出情報を受信してから所定時間経過後に他の仮想生命体又は生物のキャラク

ーが帰ることを示す画像又はマーカーを表示部に表示させる。以上のごとく、画面内で生活する仮想生命体又は生物のキャラクターを自由に外出させるように構成したので、人間社会と近似した行動を行わせ、更に興趣性の高い電子機器装置を提供することができるという効果を有する。また、時刻情報を出力する時刻情報出力手段を有し、この時刻情報に基づいて前記仮想生命体又は生物の生活時間を設定する生活時間設定手段を有するので、実際の生活時間に応じて仮想生命体又は生物を活動させることができるので、人間社会と近似した行動を行わせ、更に興趣性の高い電子機器装置を提供することができるという効果を有する。

【0067】また、請求項7に係る発明は、入力手段から育成に係る処置を入力したときに、これと対応する制御データを記憶部から読み取り当該読み取った制御データに基づいて仮想生命体又は生物の育成に係る制御処理を行う制御部を有する。制御部は、仮想生命体又は生物が成長するに応じて1又は2以上の成長段階を設定する設定手段と、仮想生命体又は生物が成長段階に達したときに、それまでの成長過程における前記呼出に対する処置の内容を判定する判定手段と、判定手段の判定結果に基づいて一の仮想生命体又は生物を選択する選択手段を有し、成長段階に達した仮想生命体又は生物を前記選択された仮想生命体又は生物に変化させるように構成したので、自分だけの仮想生命体を育成することができる。そして、仮想生命体又は生物が成長する過程で当該仮想生命体又は生物から呼出を行うと、この仮想生命体又は生物からの呼出に対して処置を行う入力手段を有するので、画面内の仮想生命体又は生物からの呼びかけや要求に対して遊戯者が応答して対応する処置を行うことにより、当該仮想生命体又は生物をしつけしながら成長させることができる。また、仮想生命体又は生物が前記成長段階に達したときに、それまでの成長過程における呼出に対する処置の内容を勘案して複数種類の仮想生命体又は生物の中から一の成長した仮想生命体又は生物を選択するように構成したので、遊戯者はあたかも実際の生き物を飼育しているかのごとくに真剣に対処することになり、遊戯者の世話の程度に応じて異なる容姿の仮想生命体又は生物に成長させることができ、興趣性の高い電子機器装置を提供することができるという効果を有する。また、遊戯者があたかも実際の生き物を飼育しているかのごとくに真剣に対処することによって、生物に対する優しい心を育むことができ、教育上にも好適な電子機器装置を提供することができるという効果を有する。

【0068】また、請求項8に係る発明は、成長段階毎に容姿及び性格の異なる複数種類の成長した仮想生命体又は生物を記憶する記憶部を有し、また、仮想生命体又は生物が成長する過程で当該仮想生命体又は生物から呼出を行う呼出手段を有し、この呼出の内容は仮想生命体又は生物の成長に必要な内容と、わがままな内容とを含

むように構成し、入力手段は仮想生命体又は生物の成長に必要な内容の呼出に対して世話を行う手段と、緊急を要しないわがままな内容の呼出に対して騒を行う手段とを有して構成したので、仮想生命体又は生物からの呼出に対して遊戯者がこれに対応する処置を行うことにより、当該仮想生命体又は生物をしつけしながら成長させることができるという効果を有する。そして、仮想生命体又は生物がある成長段階に達したときに、それまでの成長過程における呼出に対する処置の内容、すなわち、世話及び騒の内容を勘案して複数種類の仮想生命体又は生物の中から一の成長した仮想生命体又は生物を選択するように構成したので、遊戯者がこまめに世話をし、適切に騒をした場合は、複数種類の仮想生命体又は生物の中から性格の良い仮想生命体又は生物が選択されることになり、遊戯者の世話の程度に応じて良い性格の仮想生命体又は生物、若しくは性格の良くない仮想生命体又は生物に成長させることができ、興趣性の高い電子機器装置を提供することができるという効果を有する。このように遊戯者の世話や騒の程度によって予期しない仮想生命体又は生物に変化するので、飽きることのない興趣性の高い電子機器装置を提供することができるという効果を有する。また、遊戯者があたかも実際の生き物を飼育しているかのごとくに真剣に対処することによって、生物に対する優しい心を育むことができ、教育上にも好適な電子機器装置を提供することができるという効果を有する。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明に係る電子機器装置の要部のブロック図である。

【図 2】育成シミュレーションモードにおける表示部の表示例を示した説明図である。

【図 3】仮想生命体の育成シミュレーションに係るメイ

ンの制御処理を示したフローチャートである。

【図 4】図 3 のフローチャートの第 2 の成長過程の制御処理を示したフローチャートである。

【図 5】図 3 のフローチャートの第 2 の成長過程の制御処理を示したフローチャートである。

【図 6】図 3 のフローチャートの第 2 の成長過程の制御処理を示したフローチャートである。

【図 7】図 3 のフローチャートの第 2 の成長過程の制御処理を示したフローチャートである。

【図 8】育成シミュレーションにおけるキャラクターの成長に伴う分岐を示した説明図である。

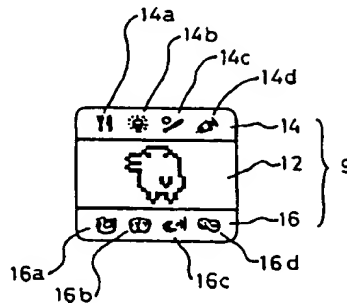
【図 9】本発明に係る電子機器装置における仮想生命体又は生物のキャラクターの外出時の作用を示したフローチャートである。

【図 10】本発明に係る電子機器装置における仮想生命体又は生物のキャラクターの来客時の作用を示したフローチャートである。

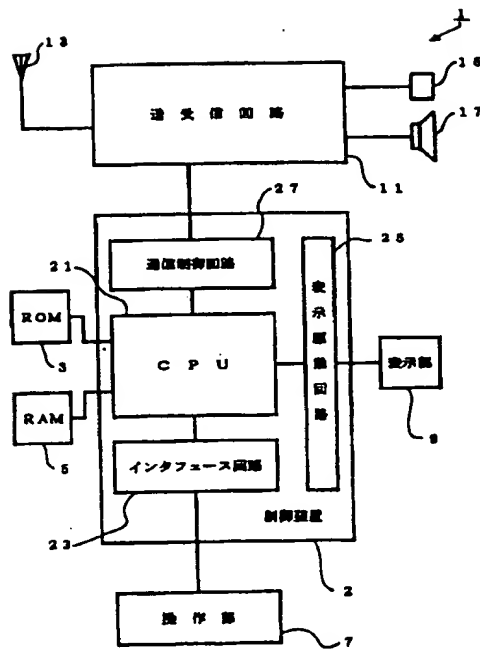
【符号の説明】

- 1 電子機器装置
- 2 制御装置
- 3 ROM
- 5 RAM
- 7 操作部
- 9 表示部
- 11 送受信回路
- 13 アンテナ
- 15 マイクロホン
- 17 スピーカ
- 21 CPU
- 25 表示駆動回路
- 27 通信制御回路

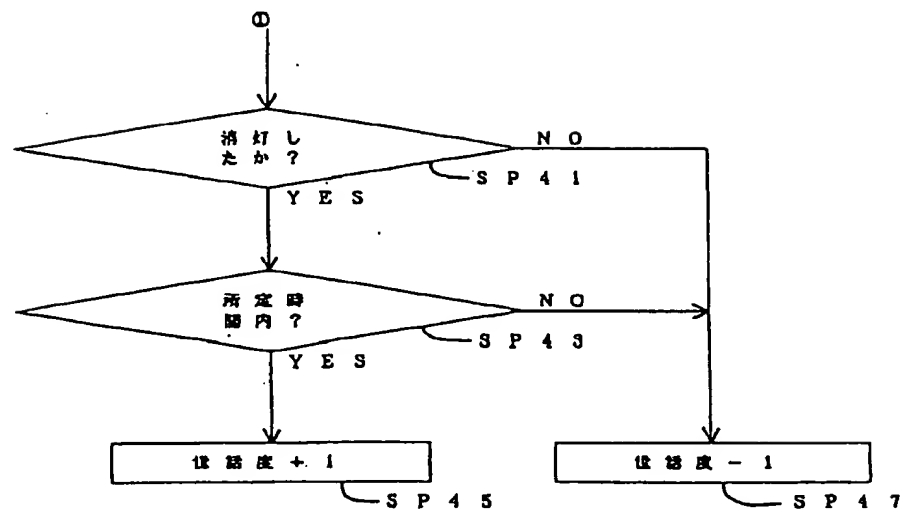
【図 2】



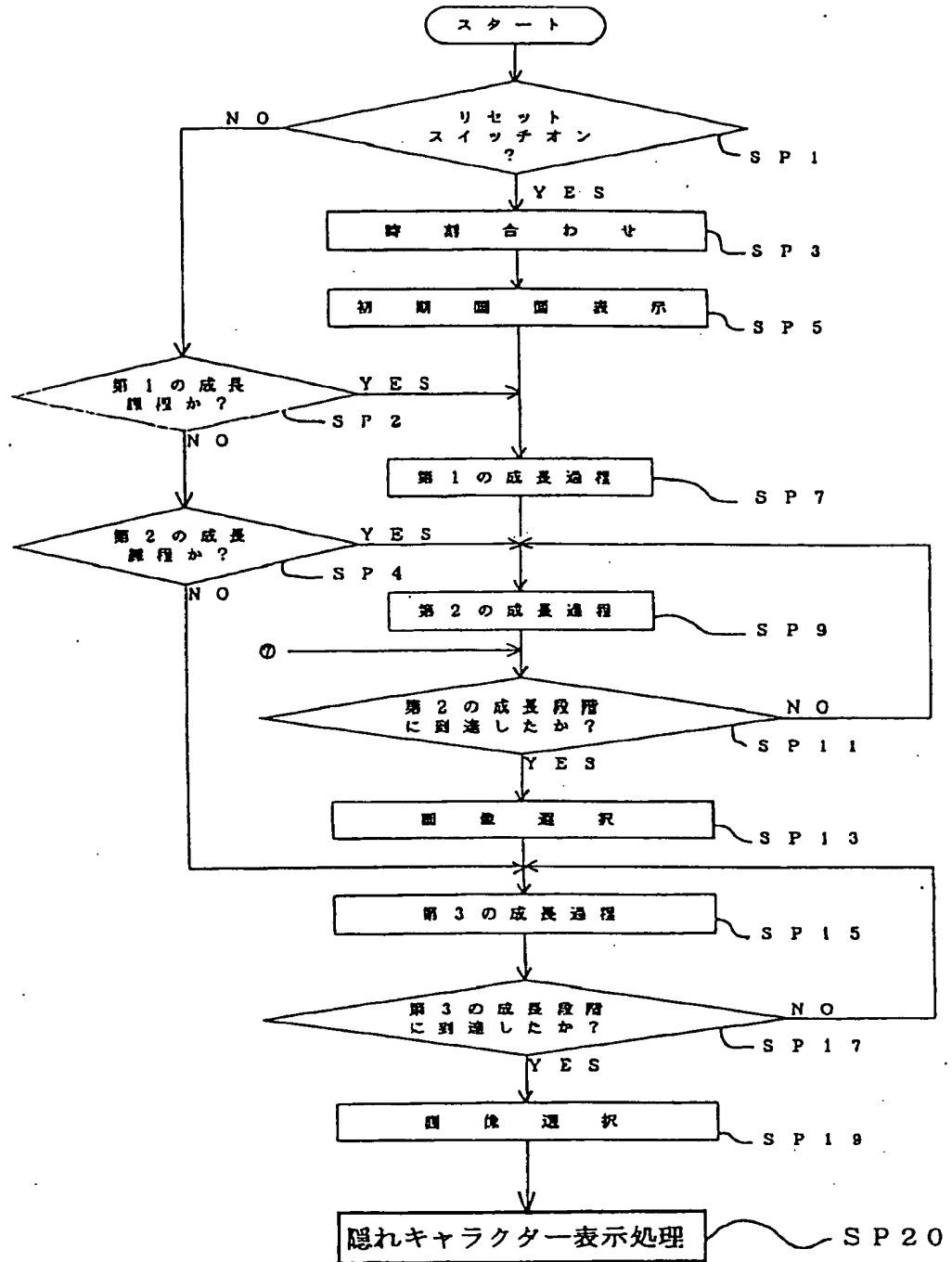
【図1】



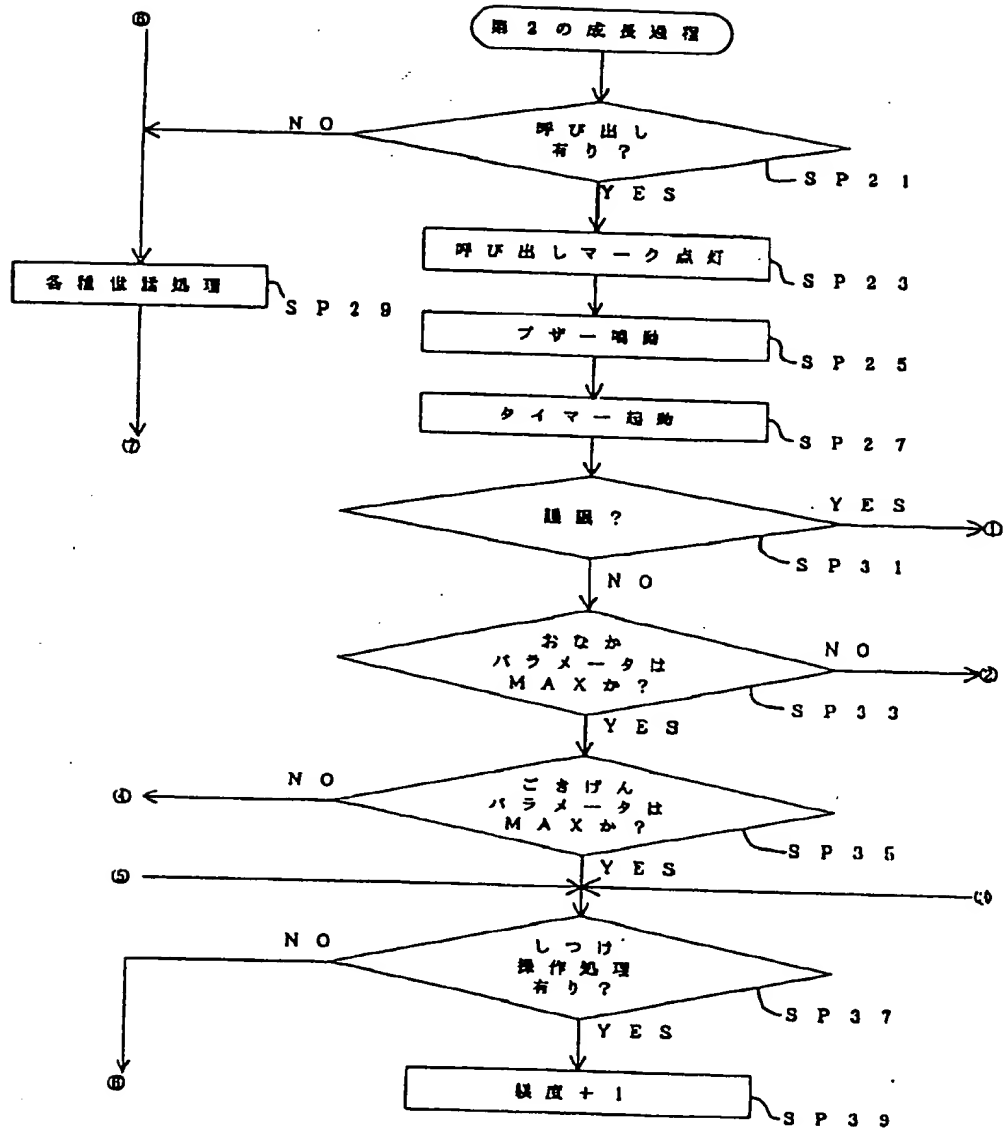
【図5】



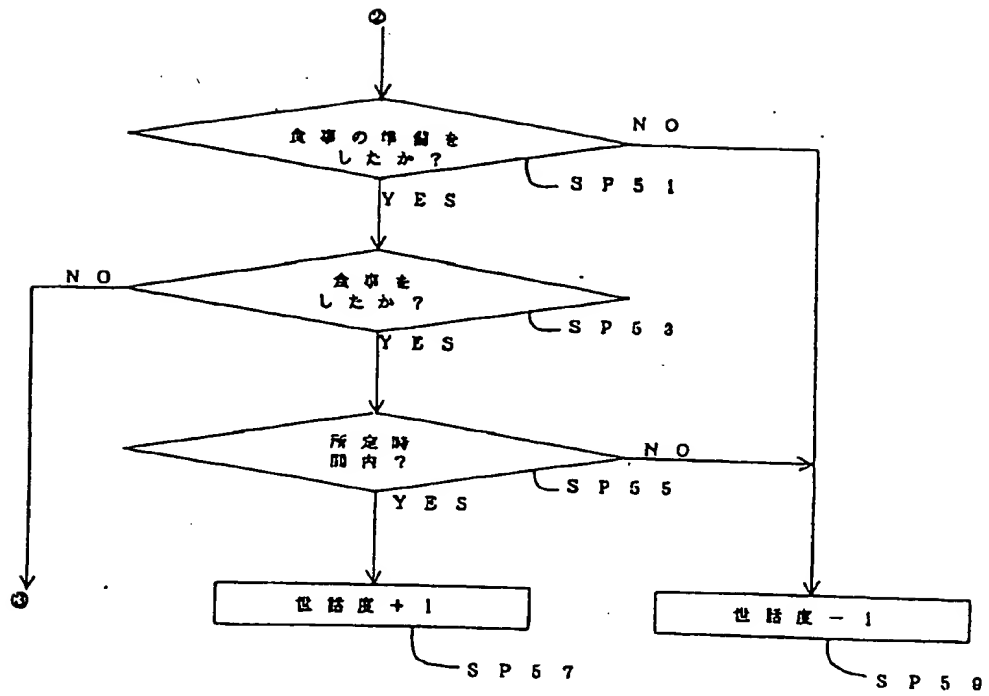
【図3】



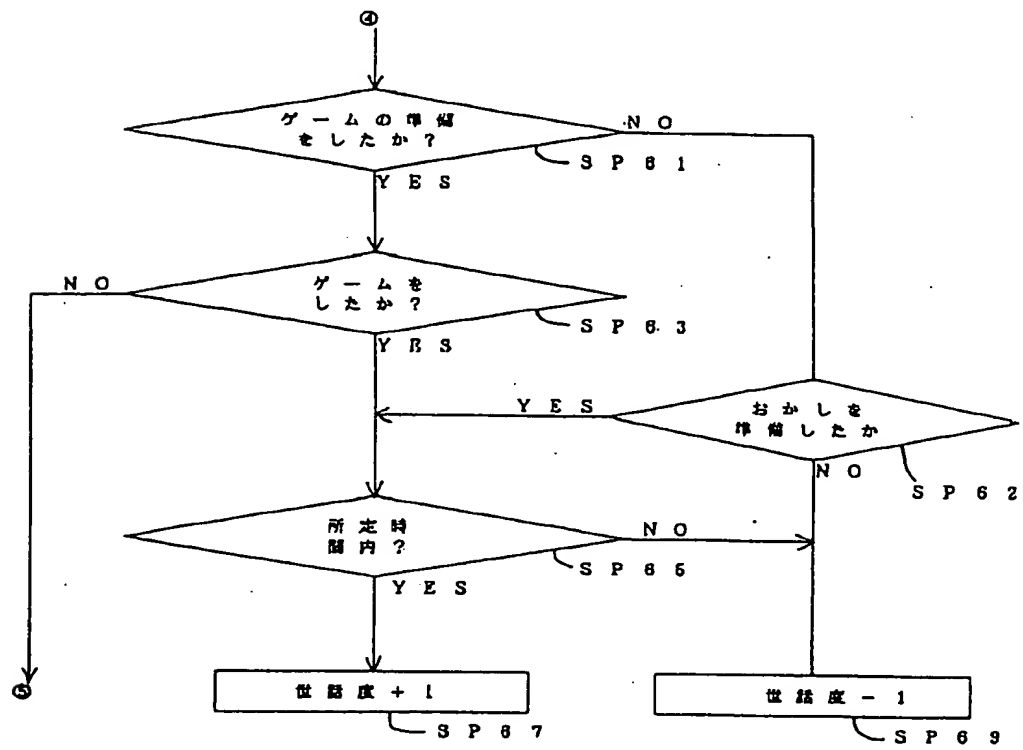
【図4】



【図6】

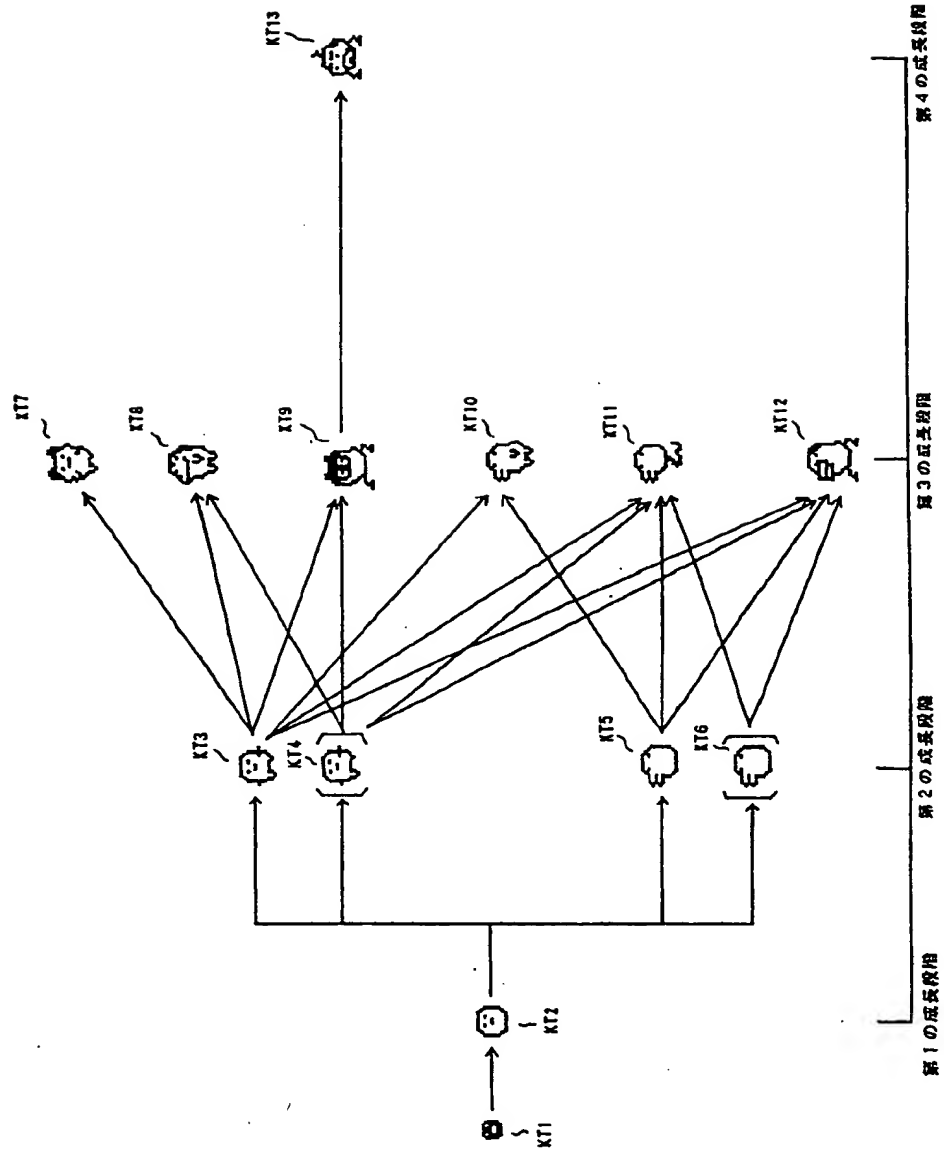


【図7】

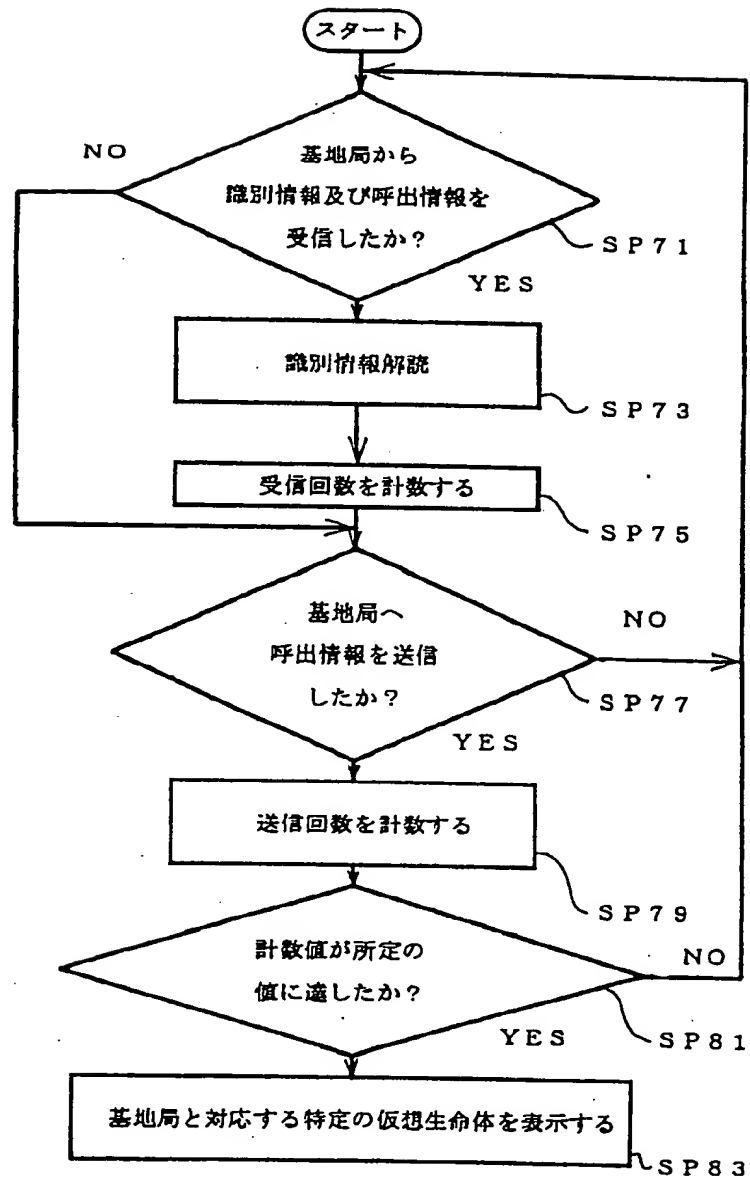


(25)

【図 8】



【図9】



【図10】

